

2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS  
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR



# Nintendo®

**GRATIS  
PÓSTER GIGANTE**



Pokémon Rubí y Zafiro  
Mapa de Hoenn

**¡GENIAL REGALO!!  
MAPAS DE  
POKÉMON  
RUBÍ Y ZAFIRO**

**GUÍA DE  
COMPRAS**  
Los mejores juegos  
para GameCube,  
Game Boy Color  
y GB Advance

**LAS MEJORES AVENTURAS  
SE JUEGAN EN GB ADVANCE**

**GOLDEN SUN 2  
FINAL FANTASY**

Así son Pokémon Box, Pokémon Pinball,  
Pokémon Colosseum, Pokémon Channel...

# ¡POKÉMON LANZA UN NUEVO ATAQUE!



Nº 131  
OCT.

**¡ALUCINARÁS CON LO ÚLTIMO DE GAMECUBE!**

**DRAGON BALL BUDOKAI**



**REBEL STRIKE**



**SOUL CALIBUR II**



**F-ZERO GX**





# ESTÁS JUGANDO CON FUEGO



Viaja a un mundo donde el fuego, la tierra y el viento son usados como armas mortales.

Donde las espadas y los hechizos reinan.

Y donde un grupo de héroes lucha contra las fuerzas del mal para salvar al mundo de un oscuro destino.

## **GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA**

Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP



**GAME BOY ADVANCE SP**

[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



## PORTADA

¡Alucina con las imágenes de los **NUEVOS JUEGOS POKÉMON DE CUBE Y GBA!**

Avanzamos los próximos bombazos de Pokémon. Descubre todo lo que llegará después de Rubí y Zafiro...



**NUEVOS MAPAS DE RUBÍ Y ZAFIRO**

**GANAR 20 "P.N. 03" DE GAMECUBE**  
pág. 41

**PÁGINA 18**

## PREVIEW

¿Creías que **F-ZERO GX** era el más rápido?

Pues nuestros expertos lo son más. Mirad qué capturas han sacado del juego

**PÁGINA 30**



## GUÍA



**DONKEY KONG COUNTRY** enseña sus interioridades

¡Estos monos! Nada, tranquilos, que vamos a ayudarlos con una guía llena de secretos, trucos, claves...

**PÁGINA 68**

## NOVEDADES

Link se luce en **SOUL CALIBUR 2** para GameCube

Link y el resto de protagonistas, claro. Porque para eso es el mejor juego de lucha de todos los tiempos.

**PÁGINA 42**

**SUSCRÍBETE A LA REVISTA**  
pág. 75

## PREVIEW

La leyenda vuelve a tu pantalla: ¡¡espectacular **REBEL STRIKE!!**

Y nosotros lo celebramos con una preview enorme, jugosa, detallada... ¡porque... sí... hemos jugado con él!!

**PÁGINA 24**



**NOTICIAS** 4

**AVANCES** 10

007 Everything or Nothing 10

Mario Kart Double Dash! 12

Kirby's Air Ride 14

Finding Nemo 16

**REPORTAJE** 18

Los nuevos juegos Pokémon 18

**PREVIEWS** 24

Star Wars Rebel Strike 24

Dragon Ball Z Budokai 28

F-Zero GX 30

Viewtiful Joe 32

Xgra 34

Final Fantasy Tactics 36

Banjo Kazooie 38

Advance Wars 2 40

**NOVEDADES** 42

Soul Calibur II 42

Starsky & Hutch 54

Disney's Skate Adventure 56

Golden Sun La Edad Perdida 58

Kirby Nightmare 62

**PÓSTER** 43

Mapa de Hoenn (2ª entrega) 43

Pokémon Rubí y Zafiro 47

**CONCURSO** 41

P.N. 03 41

**GUÍAS DE COMPRAS** 64

**GUÍAS** 68

Donkey Kong Country 68

Zelda: The Wind Waker 70

**TRUCOS** 86

GameCube 86

Game Boy 88



# ¡TIEMBLA MANHATTAN, SPIDERMAN HA VUELTO!

**Manhattan, Ciudad de Nueva York, será el gigantesco escenario de las nuevas aventuras de Spiderman, que llegan a GameCube en junio de 2004.**

Spiderman vuelve a la carga tras su arrasador (y reciente) paso por las pantallas de cine y videojuegos. El genial hombre araña repetirá papel estelar en la nueva aventura que le preparan Activision y Columbia TriStar, y que estará lista para el verano del año que viene.

Las primeras imágenes del juego ya han visto la luz. Se nota que el grupo de desarrolladores Treyarch está trabajando en una aventura de acción similar a la que vimos en la primera entrega sólo que "muuuucho" más grande. En «Spiderman 2» todo crece. Bueno, Spidey seguirá midiendo metro setenta o así, pero por ejemplo la ciudad se ha transformado en un gigantesco escenario que tendremos que patrullar de arriba abajo. Teniendo en cuenta que puede ser la ciudad más grande jamás diseñada para un videojuego, habrá que dominar el arte del

lanzamiento de telarañas para no cansar tanto las piernas. Aunque también habrá que correr, por las calles y por los tejados. Porque en una ciudad enorme hay sitio para muchos delincuentes, y aquí el objetivo será luchar contra todos ellos. Os sonarán sus caras: los veréis en la próxima película, y también habrá muchos que aparezcan desde el cómic en exclusiva para el juego. Dar buena cuenta de ellos será parte de las misiones principales del juego. Pero habrá algunos interesantes extras. Por ejemplo, podremos frustrar los actos de algunos "malvados" en una especie de misiones aleatorias. Esto hará que nuestra barra de "superhéroe" se rellene, y así accedamos a maniobras de ataques y golpes avanzados. La cita será en Manhattan, Nueva York, en verano del año que viene. Nuestra GameCube no va a faltar.



**La peli a tope.** Nos moveremos por los mismos escenarios de la película, que aparecerán reproducidos con gran realismo. Las misiones también seguirán el argumento del film.

## TÚ, PACMAN; YO... ¡FANTASMA!

**Sonríe, el nuevo juego de Pacman sólo estará en GameCube. ¡Guay!**



**Pac** debutó en los arcades en 1980 y es uno de los héroes más populares de todos los tiempos. Con la nueva versión que le preparan para CUBE, seguro que te volverá a sorprender.

Podéis ir celebrándolo: el nuevo juego de Pacman ha sido ideado por el gran Miyamoto, y estará orientado para multijugador. En él, un jugador hará del famoso comecocos, y los otros tres cogerán el papel de fantasmas. Mejor todavía: sólo el jugador que maneje a Pacman tendrá una visión completa del mapeado a través de la pantalla de la GBA conectada a GameCube. Los fantasmas sólo verán el escenario a su alrededor. Pero aún hay más: se habla de hasta 8 jugadores. Aleluya. Eso sí, tendremos que esperar hasta el año que viene. ¿Y qué?

## DOS DETECTIVES "YE-YES"

**«Starsky & Hutch» se salen en GBA con las misiones más divertidas**

Vosotros... aún no habíais nacido, ¿o sí? Eran los años 70 y una serie de detectives se llevaba la audiencia en la tele de calle. Dos polis irreverentes que repartían estopa y clase con su Ford Torino rojo y blanco. Ahora, Empire ha trasladado espíritu, coches y acción a GBA con un arcade de conducción tipo «Driver», que mezcla pilotaje y "marcha" con diferentes misiones que cumplir. El motor de juego está en 3D y permite una total libertad de movimientos por una ciudad que se presenta enorme y llena de edificios, tráfico... Virgin Play nos lo hace llegar tanto en GBA como en GameCube.



El motor gráfico está en 3D y luce apañadito. ¿No te dan ganas de subir al coche?



La mayoría de las misiones consisten en perseguir a otro vehículo por la ciudad.





**Spidey ataca de nuevo.** Para Columbia TriStar, el regreso de Spiderman será uno de los fenómenos pelculeros del año que viene. Para Activision, sin duda uno de los juegos más potentes que nos vamos a encontrar. Y para nosotros, qué decir, con el aspecto de las primeras pantallas, ya nos estamos haciendo ilusiones.

**El poder de la araña.** Spidey descubrirá nuevas posibilidades de acción con sus telas de araña. Además, capturando delincuentes, accederemos a poderosos ataques.

**¡Es enorme!**

Manhattan estará a nuestros pies. Lo que es mucho decir, pues será una ciudad enorme y llena de vida, coches, peatones...

**Agilidad.** Que sí, que podremos movernos por cualquier lugar de la ciudad, incluidos tejados y paredes. Sabíamos que era un tío ágil, pero nos faltaba que lo demostraran.

## HARRY POTTER ESTRENARÁ SU "PIEDRA FILOSOFAL" EN DICIEMBRE

**Electronic Arts confirma que su nuevo juego seguirá el estilo de «La Cámara Secreta»**

Por fin vamos a poder sacarnos la "espinita" de no haber podido disfrutar en nuestra CUBE la primera aventura de Potter en Hogwarts. Vimos la peli, leímos el libro, nos acabamos los cartuchos de Game Boy; era hora que EA se acordara de los miles de fans del mago y nos premiara con una nueva versión de 'La Piedra Filosofal' para GameCube. Pero ya no hay que rogar más. **El sueño será un hecho a principios de diciembre.** Warthog, los desarrolladores, están utilizando el mismo motor gráfico de «La Cámara Secreta», con escenarios 3D bien reproducidos y un modelado de personajes brillante. En cuanto a jugabilidad, pues apuntad aventura, misiones, dosis de acción; en fin, un esquema variadito al que estamos deseando echar el guante. ¡Si supiéramos el conjuro!



**Lo esperado.** La aventura seguirá el hilo del libro y la peli utilizando el motor gráfico de la última aventura.



Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. (c) JKR.



Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. (c) JKR.



## LA SELECCIÓN ESPAÑOLA FICHA POR «NBA LIVE 2004»

**Raúl López, jugador de los Utah Jazz, será la imagen del juego**

Está claro que el nuevo NBA de EA Sports tendrá **claro color español**. Raúl López, que saltó del Real Madrid a los Jazz de Utah, será la imagen del juego, y la Selección nacional estará disponible para jugar amistosos, práctica y uno contra uno con la plantilla que venció a USA en septiembre de 2002. ¿Qué os parece? Pues que sepáis que es una exclusiva de la edición para España. ¡Los demás, a fastidiarse! A esto hay que añadirle el impresionante **aluvión de novedades gráficas y jugables que incorpora esta edición**: desde los movimientos al motor de inteligencia artificial todo será nuevo, incluidas animaciones absolutamente realistas y la emoción del mejor basket, doblado al castellano. Nos vemos en **octubre, NBA**.



**Raúl, menudo estreno.** A Saquille, a Garnett, a Duncan... y en esta edición también veremos hacer maravillas con el balón al propio Raúl López.



**¡La selección!** El equipo que arrasó a USA en 2002 estará disponible sólo en la edición española.

**López** es la imagen de esta edición de NBA Live. De 23 años, aquí Raúl acaba de dar el salto a los Jazz de Utah donde deberá demostrar su excelente nivel de basket. Junto a Gasol, será una de las estrellas de la edición NBA 2004.

## «DRAGON BALL Z: TAIKETSU», ¡¡NUEVO BOMBAZO PARA GBA!!

**¡¡Descubrimos el nuevo juego de Goku para la portátil!! ¡¡Y es de lucha!!**

Tras protagonizar dos fenomenales aventuras, **le ha llegado a Goku el turno de emular a los «Street Fighter» o «King of Fighters»**. ¡¡Hora de pelear!! El trabajo se ha encargado a los mismos desarrolladores de los anteriores cartuchos, que ya le conocen bien. Y por las imágenes podemos ver que está muy avanzado. Fijaos, **guerreros enormes, bien modelados** y con cuadros de animación suficiente para generar movimientos ultrafluidos. Nos soplan además que la **lista de personajes será amplísima, y que habrá muchas sorpresas y extras diseñados para los fans de la serie**. El puntazo: que podremos luchar hasta cuatro jugadores simultáneamente. La fecha: **noviembre**.



¡¡Será purito Dragon Ball!! Desde los escenarios de la serie a las características de cada personaje, todo estará perfectamente reflejado. ¡¡Llega un nuevo rey de juegos de lucha!!

## EL EMBRUJO DE ORIENTE SE APODERARÁ DE LA PORTÁTIL

**«Prince of Persia: las Arenas del Tiempo» se estrenará en Game Boy en noviembre**

Ya podemos avanzar que tendremos «Prince of Persia: las Arenas del Tiempo» en nuestras GBA. Ubi lo acaba de confirmar, así como su fecha de lanzamiento: **noviembre**. Se trata de la versión de uno de los juegos más esperados del año. Un título que **se basa en un clásico legendario** de los años 80 y que ahora Ubi ha transformado completamente aplicando las últimas técnicas gráficas y jugables. Nuestro héroe, un príncipe dotado de la agilidad de un leopardo y la astucia de un zorro, deberá recorrer su propio palacio con el objetivo de romper el hechizo que ha embrujado a sus habitantes. **Lucharemos con multitud de enemigos** que no temerán el poder de nuestra espada ni nuestras increíbles animaciones. Aunque no sólo habrá que combatir, también saltar, correr, «plataformear» y, ya que estamos, alucinar con sus más que bonitos escenarios.



Si queréis ver en movimiento a este prodigio de la animación, tenéis una cita con «Prince of Persia».



# Se está entrenando para su próximo partido.

¿Cómo estás?



EA SPORTS FIFA Football 2003 Mobile International Edition\*

Elige entre más de 80  
videojuegos de  
**Vodafone live!**



Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola.

Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos.  
Tráfico GPRS según tarifas vigentes.

Infórmate en [www.live.vodafone.es](http://www.live.vodafone.es)

\*Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS? is an Electronic Arts? brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd.



## ¡JUGAMOS CON EL NUEVO «MARIO KART»... AL VOLANTE DE UN KART!

Nintendo presentó en Londres el nuevo juego para GC de la forma más original

Nintendo no acudió a la edición de este año del ECTS, pero tampoco quiso que nos perdiéramos sus novedades para este año. Uno de esos títulos potentes va a ser el nuevo «Mario Kart» de GameCube, que pudimos jugar en una pantalla gigante... ¡y al volante de un kart! Un escenario perfecto, un multijugador perfecto y un kart de lo más molón. Ah sí, el juego es una pasada. El mes que viene lo tendréis aquí mismo.



**Karting en Londres.** Así de original quedó el escenario donde probamos el nuevo «Mario Kart DDI».

## LLEGA «BUST-A-MOVE», UN TORRENTE DE DIVERSIÓN

Ubi prepara una edición «All Stars» del genial «Bust-A-Move»

El clásico «aniquila-burbujas» se estrena en CUBE con una edición especialísima que promete muchas novedades. A los fans de este juego les encantará ver los miles de tableros nuevos, los modos de juego que permiten 4 jugadores a la vez, o los diez personajes que participarán, Bub, la estrella, incluido. ¿A que sí?



En los nuevos modos «Time Attack», exclusivos de esta edición, podrán participar hasta 4 jugadores. Además, todos los puzzles serán nuevos.

## UBI SOFT ACAPARA LOS PREMIOS

En la recién celebrada edición del ECTS, el juego triunfador ha sido «XIII», de Ubi Soft. Este original shooter, diseñado con la técnica «cel shading» y lleno de fantásticos efectos auditivos, se llevó los premios al Mejor Juego del show y Mejor Juego para consola del Show. Pronto lo tendremos en CUBE.

## UN RPG DE ACCIÓN PARA «X-MEN»

En «X-Men Legends», Activision te invitará a diseñar el equipo mutante perfecto



¿Beat'em up? Qué va, lo próximo de los X-Men es un RPG de acción. Y bien chulo...

A juzgar por las pantallas nadie lo diría pero sí, lo próximo de los X-Men será un **RPG de acción**. Y va a molar, porque podremos **diseñar nuestro propio equipo de combate**, eligiendo a los **héroes** (habrá 15, todos bastante conocidos) para enfrentarnos a los secuaces de Magneto. Los poderes de cada X-Men aumentarán con los entrenamientos y las misiones que nos esperan. La estrategia será combinar las habilidades de cada uno para superar obstáculos o enemigos. Podremos jugar en solitario o en **modo cooperativo**, con tres jugadores más que se añadirán en cualquier momento de la aventura.

**Wolverine** y sus colegas regresan a GameCube con un RPG de acción que va a romper los esquemas de beat'em ups que han hecho hasta ahora.

## TODOS A SUS PUESTOS, LA CARRERA EMPIEZA... ¡YA!

«R Racing Evolution», el juego de Namco, ya luce brillante en GC

¡Qué ganas de buenos coches y carreras que nos han metido en el cuerpo las nuevas pantallas del juego de Namco! Sí, hacía tiempo que no sabíamos de él pero con estas nuevas imágenes queda claro que el proyecto está casi listo. O sea que tendremos carreras de **coches reales**, en **11 circuitos**, con **4 modos de juego** y un **sistema de IA** que proporciona mayor realismo a la sensación de conducción. Podría estar listo para finales de año.



Impresionante el aspecto que ya tiene «R Racing Evolution». Fliparemos con todos los coches reales que promete, y los circuitos, y la conducción...





> adidas  
TE ACERCA A TUS SUEÑOS

>  
>  
> [www.adidas.es/futbol](http://www.adidas.es/futbol)



- > Compra calzado de fútbol o fútbol sala adidas y participarás en el sorteo de:
- > **UNA ESTANCIA DE 2 DIAS CON**
- > **LA SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL \***
- > Entrenar, comer, charlar... Vive al 100% la Selección
- > Si eres menor de 14 años **¡ESTÁS CONVOCADO!**

\*Promoción válida hasta el 31 de Octubre de 2003. Bases depositadas ante notario.

**adidas**  
FOREVER SPORT



¿Te molaría protagonizar la mejor peli de James Bond en Cube?

- » GAMECUBE
- » LANZAMIENTO APROXIMADO: NOVIEMBRE
- » ELECTRONIC ARTS
- » AVENTURA DE ACCIÓN 3D

## 007 EVERYTHING OR NOTHING

Con «Todo o Nada» se estrenará un nuevo Bond en Cube. Dejando atrás sus «Nightfire» y «Agent...», el nuevo agente 007 dará la cara (la de Pierce Brosnan) y el cuerpo (impecable vestuario) en una perspectiva que nos transportará a una película. Un film de 24 niveles en los que viviremos escenas de acción, sigilo, combate a tope y conducción que ni en 'A todo Gas'. Y si sois dos, enhorabuena: menudo cooperativo os espera. Para emocionarse.



**Bond, de cine.** Cada vez que culminemos uno de los 24 niveles del juego, disfrutaremos de escenas cinemáticas tope realistas, como en las mejores pelis del agente 007.



**Eh, es Tiburón.** El voraz Tiburón "actuará" en el juego junto a otros personajes famosos de sus películas. Los conoceréis por su rostro y, en el caso de Bond, también por su voz.

**Mucha marcha.** También al volante. De esta Ducati, de los cochazos que pilotaremos, incluso de tanques y helicópteros. Conducción será igual a emoción.



**En su salsa.** Como agente secreto de élite, Bond deberá: actuar con sigilo; ir impecablemente vestido; mostrar suficiente "chulería" (como en la pantalla); y salirse con la suya.





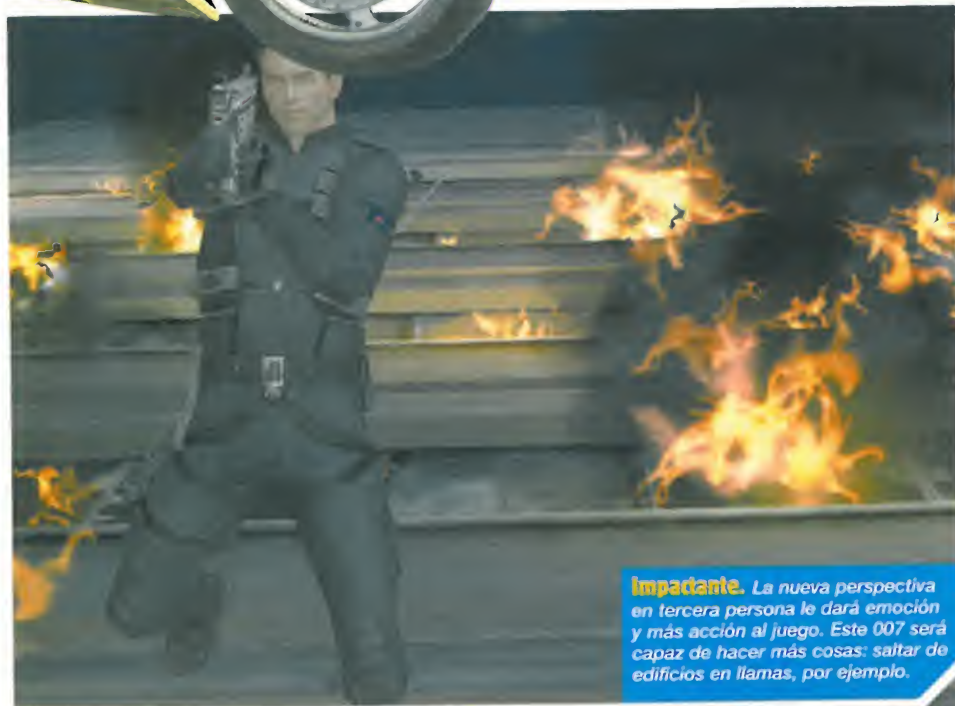
**A puñetazo limpio.** Los combates serán una de las claves del juego; Bond se las verá con innumerables rivales, a los que tumbaremos a puñetazo, llave o combo limpios.

**Muy minucioso.**

Que podremos utilizar a los enemigos como escudos, ya se ve; pero prestad atención a los rasgos de los rostros: ¡genial!



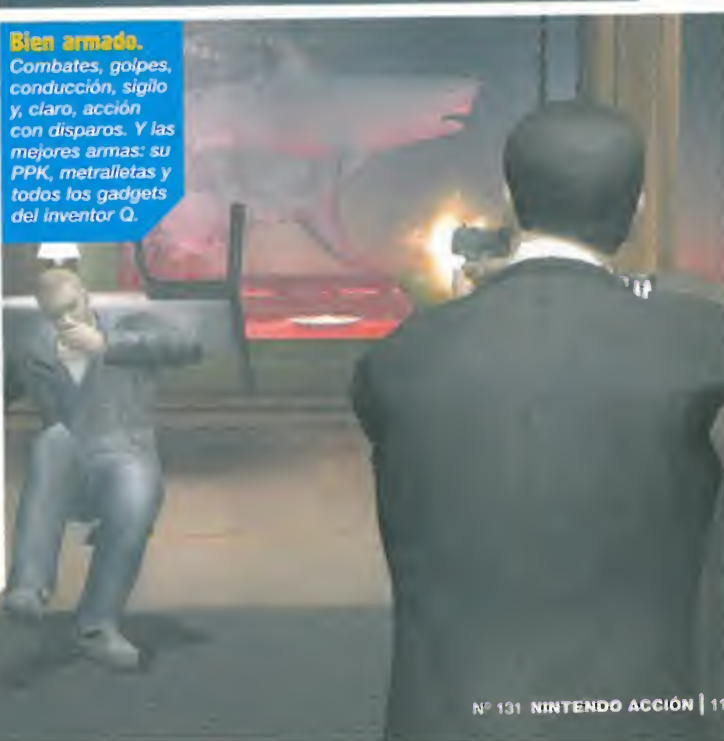
**LA NUEVA PERSPECTIVA DE JUEGO NOS PONDRÁ BAJO LA PIEL DE UN 007 AÚN MÁS EXPLOSIVO**



**Impactante.** La nueva perspectiva en tercera persona le dará emoción y más acción al juego. Este 007 será capaz de hacer más cosas: saltar de edificios en llamas, por ejemplo.

**Bien armado.**

Combates, golpes, conducción, sigilo y, claro, acción con disparos. Y las mejores armas: su PPK, metralletas y todos los gadgets del inventor Q.





- » GAMECUBE
- » 14 DE NOVIEMBRE
- » NINTENDO
- » CARRERAS DE KARTS - ACCIÓN

## MARIO KART DOUBLE DASH!

Mario, tras despeinarse el mostacho en Advance, volverá a pisarle a fondo en Cube, pero a su manera, ya sabéis. No bastará con correr mucho por los circuitos del reino Mushroom, habrá que buscar atajos, recoger ítems y lanzar todo lo que podamos a los demás corredores. Y para eso estará el segundo personaje, el que, como véis, va en la parte de atrás del kart, para "repartir". Podremos emparejar en un mismo kart a los héroes de Nintendo que más nos gusten y... ¡a correr en el modo multi para hasta 8 jugadores!

Mario prepara las carreras más alocadas de Cube.



**Armas de mono.** Cada uno de los personajes tendrá su "set" de armas exclusivas. Donkey tirará, entre otras burradas, platanazos de 15 kg. ¡Pobre del que venga detrás!



**Por parejas.** Cada coche llevará a dos personajes que podremos cambiar de posición en cualquier momento. Por si tenemos que usar las habilidades de uno u otro.



**¡Correr por correr!** ¡Por supuesto que no! En «Mario Kart: DD!» los triunfos se premiarán con circuitos nuevos, más modos y personajes ocultos.



**Karts.** Estarán "personajizados". Vamos, que cada personaje tendrá su cochecito exclusivo. Este es el de Bowser, se nota en los pinchos de las ruedas y la pintura tipo tortuga.







**Acelera y tira "p' delante".** Que no será lo mismo, no. Los objetos se podrán arrojar hacia donde más nos convenga. Si los demás están delante, ¡tira "p'allá" el caparazón!



**¡Quiero tu kart!**  
Si tu personaje preferido es Luigi, pero su coche no se adapta a tu pilotaje, tranquilo, podrás combinar karts y pilotos como tú quieras.



**SI LOS COCHES Y NINTENDO TE FLIPAN, VE PIDIENDO UN «MARIO KART: DD!» PARA NAVIDAD.**



**De dos a ocho.** En «Mario Kart» podremos correr desde 2 hasta 8 personas en modo multi. Eso sí, hará falta tener varios Cubes, televisores y adaptadores de banda ancha.

**Personajes.**  
Con 8 chavales te conformarías, ¿verdad? Pues da saltos de alegría, porque serán más de 16 ¡y además veremos al nuevo Baby Luigi!





- » GAMECUBE
- » NOVIEMBRE
- » THQ/DISNEY INTERACTIVE
- » AVENTURA ACUÁTICA

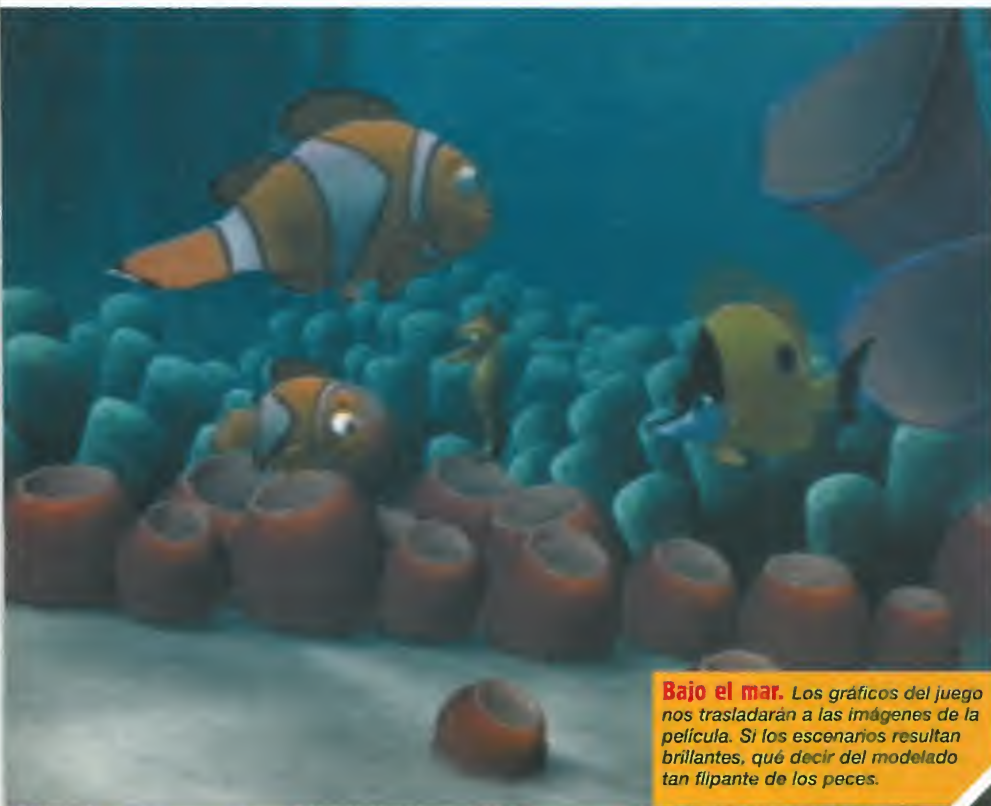
Tiene los  
ingredientes  
para enamorar  
a toda la  
familia

## FINDING NEMO

Os invitamos a pasar un rato bajo el agua. No hace falta que traigáis las gafas o el tubo para respirar, porque no os vais a mojar. La acción transcurrirá frente a la tele, pero os vais a sentir como en el fondo del océano. Aquí abajo os espera una divertida aventura, protagonizada por los peces más simpáticos que hayáis conocido. Nemo, Marlin, Dory... las estrellas del próximo megaéxito de Disney-Pixar, que se estrena pronto en los cines. De su mano... esto.. aletas, resolveremos misiones de exploración, de búsqueda y recolección de objetos, incluso puzzles ingeniosos, que se desarrollarán en escenarios tan impactantes como los de la película. En total 20 niveles, bien abastecidos de minijuegos, bonus y clips del film, que os trasladarán a la sala de cine. No os perdáis el estreno porque así conoceréis a estos peces y les cogeréis un cariño que ni a vuestra consola, vamos.

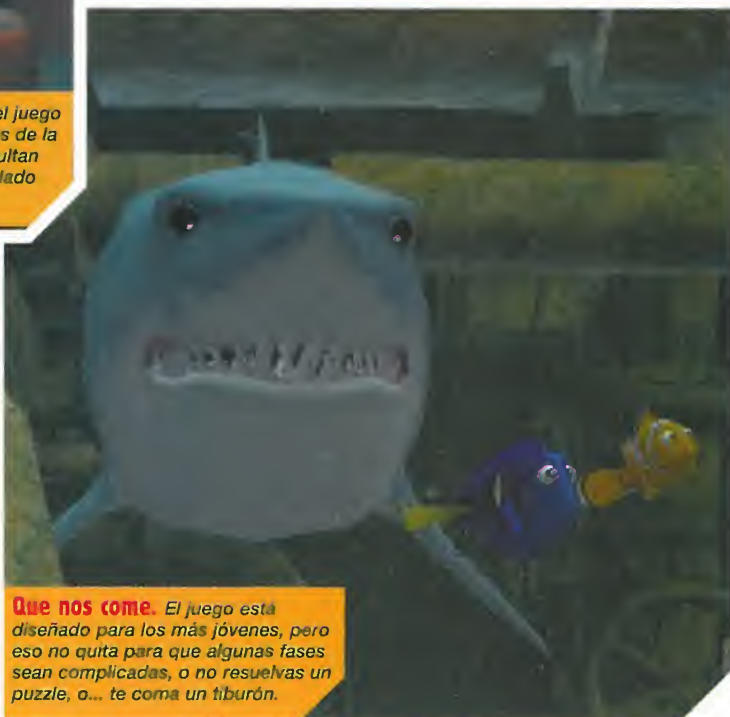


**Están todos.** Al inicio manejaremos a Nemo, el "pezqueñín" perdido, pero también tomaremos el control de su papá, Marlin, o del amigo Dory, en momentos de la aventura.



**Bajo el mar.** Los gráficos del juego nos trasladarán a las imágenes de la película. Si los escenarios resultan brillantes, qué decir del modelado tan flipante de los peces.

**Entrenamiento.** La primera parte del juego será ligerita. Carreras, pequeños puzzles y un poco de acción. Aquí, por ejemplo, nos abrimos camino por las piedras.

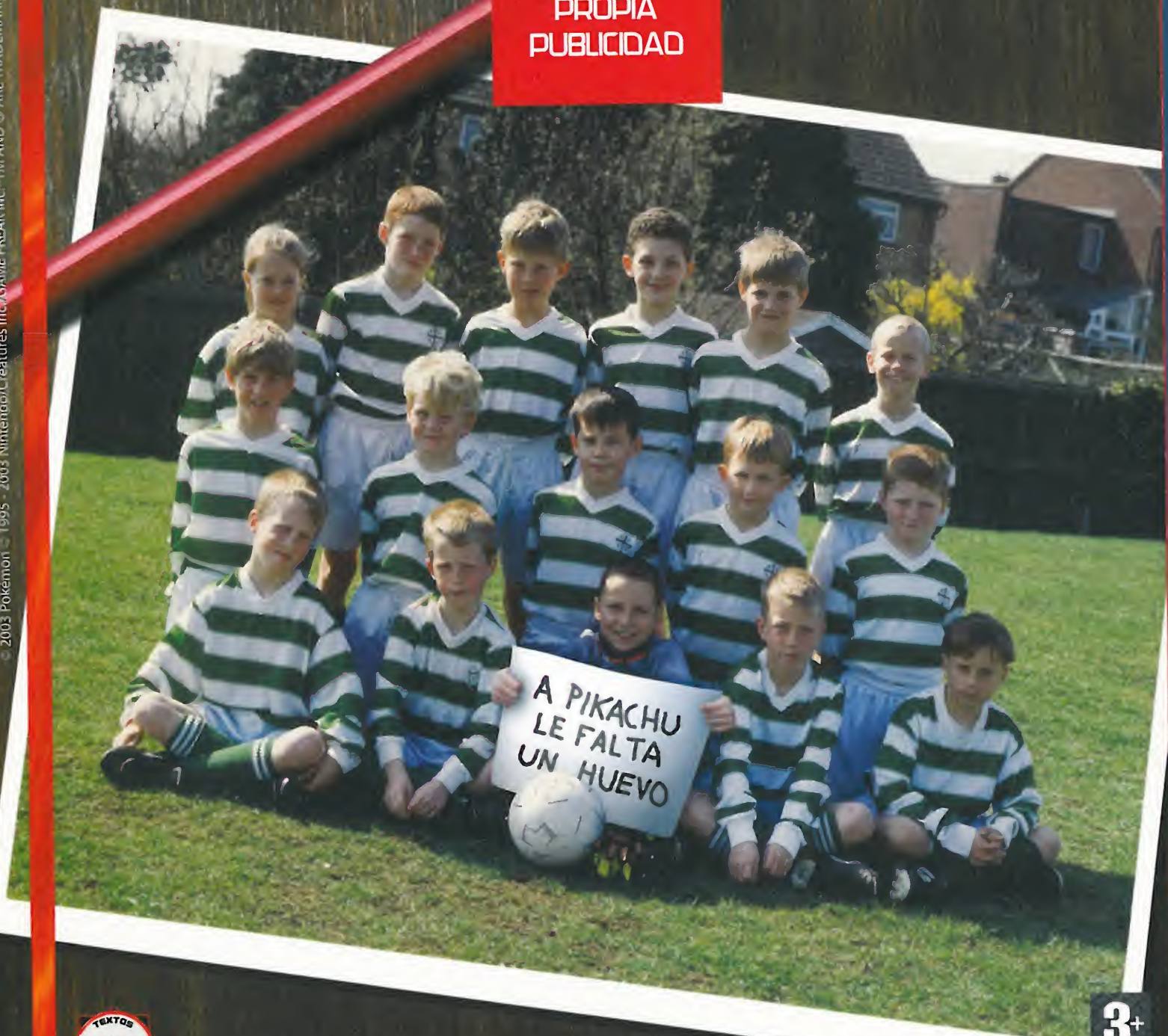


**Que nos come.** El juego está diseñado para los más jóvenes, pero eso no quita para que algunas fases sean complicadas, o no resuelvas un puzzle, o... te coma un tiburón.



Nintendo®

HAZTE  
TU  
PROPIA  
PUBLICIDAD



Intercambia tus POKÉMON con el cable Game Link

### SORPRENDE A TUS AMIGOS INTRODUCIENDO MENSAJES EN EL JUEGO

Ahora cuando ganes algunos combates, podrás responder a entrevistadores de la tele de Hoenn, introduciendo en el juego tus propios mensajes. Además podrás hacerte más famoso, intercambiando estos mensajes con tus amigos vía cable Game Link y sorprenderles cuando te vean en todas las televisiones de su juego.



Sólo para

GAME BOY ADVANCE SP GAME BOY ADVANCE™



- » GAMECUBE
- » ENERO-FEBRERO 2004
- » NINTENDO-HAL LABORATORY
- » VELOCIDAD

## KIRBY'S AIR RIDE

Kirby no tiene remedio: en su último juego, las carreras serán una "excusa" para zamparse a los rivales y no para bajar calorías. Aunque para nosotros van a ser un festín de jugabilidad. Porque nos imaginamos un «F-Zero» o un «Mario Kart» pero con Kirby en una tabla de surf espacial, absorbiendo a los rivales y consiguiendo nuevos poderes: nos convertiremos en una veloz rueda, o echaremos chispas... o seremos ¡¡Link!! Molón, sí, pero falta lo mejor. Uno de los tres modos de juego promete desafíos y exploración. Eso tendremos que verlo.

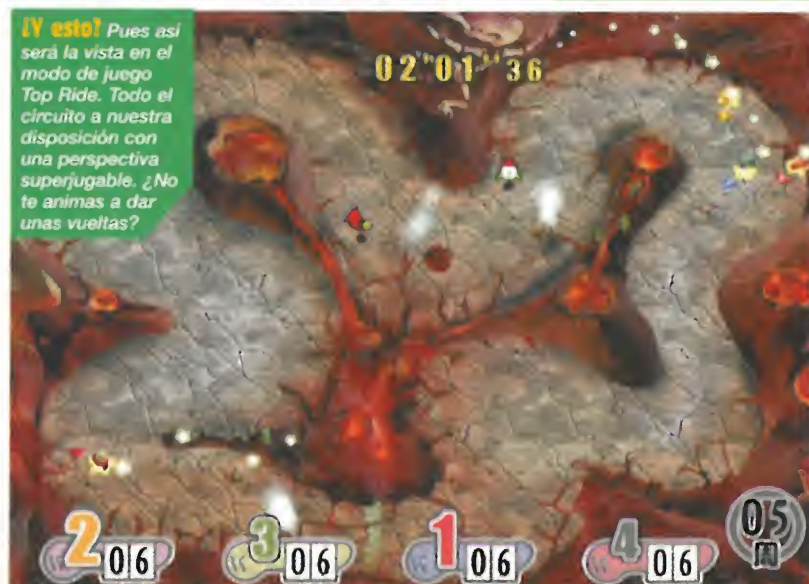
Fiel a su filosofía, Kirby no parará de zampar ni corriendo



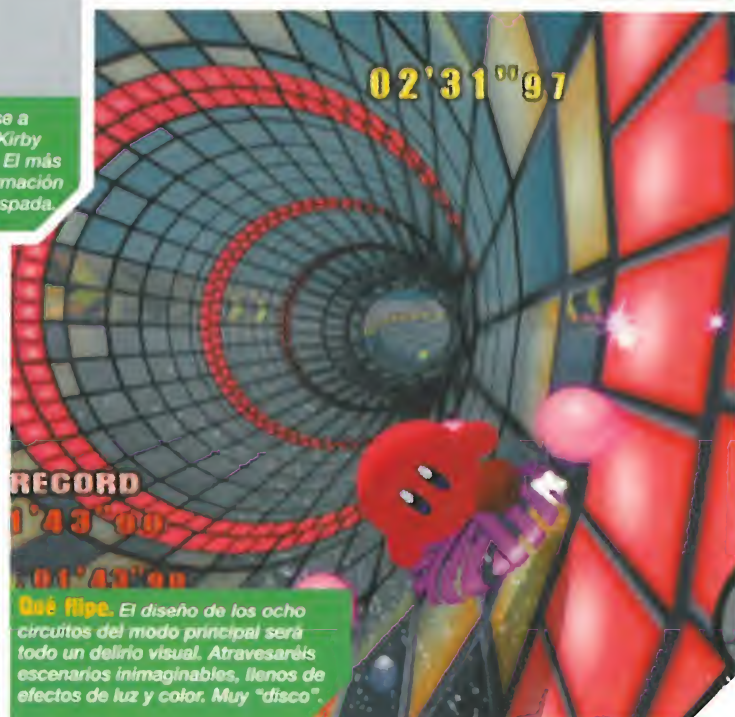
**Kirby es ¡Link!** Zampándose a sus rivales en plena carrera, Kirby adquirirá diferentes poderes. El más espectacular será su transformación en Link, con el poder de su espada.



**Multijugador.** Las carreras serán para cuatro jugadores, y agarraos porque se especula con una conexión entre GameCubes para habilitar a 8 Kirbycorredores.



**¡Y esto!** Pues así será la vista en el modo de juego Top Ride. Todo el circuito a nuestra disposición con una perspectiva superjugable. ¿No te animas a dar unas vueltas?



**RECORD**

1'43''00

1'43''00

**Qué fiipe.** El diseño de los ocho circuitos del modo principal será todo un delirio visual. Atravesaréis escenarios inimaginables, llenos de efectos de luz y color. Muy "disco".



## NUEVAS TIENDAS

**ALICANTE**  
Alicante C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n

**ALMERIA**  
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107 2860 480 230

**CORDOBA**  
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n 287 273 331

**FUERTEVENTURA**  
Fuerteventura C.C. Atlántico. Ctra. de Jandia, km 11 2828 160 072

**MALAGA**  
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L-B-45. Salida 272 2852 541 178

**PONTEVEDRA**  
Vigo C.C. O Troncal. **PROXIMA APERTURA**

**STA. CRUZ DE TENERIFE**  
Tenerife C.C. Meridiano. C/Aurea Díez Flores s/n 2822 204 330

**A CORUÑA**  
A Coruña C/ Donantes de Sangre. 1 2981 143 111  
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. 281 386 450  
Santiago de Compostela C.C. Area Central. 281 575 512

**ÁLAVA**  
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 2845 134 149

**ALICANTE**  
Alicante  
• C.C. Gran Vía. Local B-12. Av. Gran Vía s/n 2865 246 951  
• C.C. Puerta de Alicante. L-B-48 2865 114 186  
Benidorm Av. Los Limones. 2 Edif. Foster-Jupiter 2865 813 100  
Elicha C/ Cristóbal Sanz. 29 2865 467 959  
Torrevieja C/ Fotografías Darbade. 13 2865 709 984

**ALMERIA**  
Almería Av. de La Estación. 14 2850 260 643

**ASTURIAS**  
Gijón C.C. Los Fresnos. L-B-63 2885 151 242  
Oviedo C.C. Los Prados. L 12 2885 119 994

**ÁVILA**  
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n 2820 219 108

**BALEARES**  
Palma de Mallorca  
• C.C. Porto Pí-Centro. Av. I. Gabriel Roca 54 2971 405 573  
• C/ Bolsería. 10 2971 727 663  
Ibiza C/ Via Púnica. 5 2971 399 101  
Inca C/ Petarén. 10 2971 883 140

**BARCELONA**  
Barcelona  
• C.C. Glories. Av. Diagonal. 280 2834 860 064  
• C.C. La Maguineta. C/ Ciudad Asunción. s/n 2833 608 174  
• C/ Paul Caster. 97 2834 126 310  
• C/ Santis. 17 2832 968 923  
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3650-3670 2833 560 680

**BADAJOS**  
Badajoz  
• C/ Soledad. 12 2834 644 697  
• C.C. Montilla. C/ Ojal Palmer. s/n 2834 656 876  
Barbora del Vallés C.C. Bancroft. A-18. Sor. 2 2837 192 097  
Hospital de C.C. Gran Vía 2. L-11. Av. Gran Vía. 75-79 2832 590 229

**BARCELONA**  
Barcelona  
• C/ Alcalde Amengou. 18 2838 730 838  
• C.C. Camélor. 2838 730 838

**BATLLO**  
Batlló  
• C/ San Cristóbal. 13 2837 960 716  
• C.C. Mataró Park. C/ Estraburg. 5 2837 586 781

**BURGOS**  
Burgos C.C. La Plaza. L. 7. Av. Castilla y León 2847 222 717

**CACERES**  
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe. 18 2827 626 365

**CADIZ**  
Cádiz C/ Marimanta. 10 2856 337 962  
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-1718 2856 592 528

**CASTELLON**  
Castellón Av. Rey Don Jaime. 43 2864 340 053

**CIUDAD REAL**  
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski 2826 227 354

**CORDOBA**  
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell. s/n 2857 468 076

**CUENCA**  
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 2869 225 031

**GIJÓN**  
Gijón C/ Emilio Grahí. 65 2872 224 729  
Figueras C/ Morelia. 10 2872 675 258

**GRANADA**  
Granada C/ Recoquitas. 39 2858 266 954  
Motril C/ Nueva. 44. Edif. Radiovisión 2858 600 434

**GUIPÚZCOA**  
San Sebastián Av. Isabel II. 23 2843 445 660  
Irún C/ Luis Mariano. 7 2843 635 253

**HUELVA**  
Huelva C/ Tres de Agosto. 4 2859 253 630

**JAE**  
Jaén Paseo Maza. 7 2853 258 210

**LA RIOJA**  
Logroño Av. Doctor Muga. 6 2841 207 833

**LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**  
Las Palmas  
• C.C. La Ballena. L. 1.5.2 2826 418 218  
• P. de Chil. 309 2826 265 040  
• C.C. 7 Palmas. L. 208 2826 419 948  
• C. El Muelle. 1328 2826 415

**LANZAROTE**  
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre. 3 2828 817 701  
Vicedario C.C. Atlántico. L. 29. Planta Alta 2828 782 650

**LEON**  
León Av. República Argentina. 25 2887 219 084

**MADRID**  
Madrid  
• C/ Precados. 34 2917 011 480  
• P. Santa María de la Cabeza. 1 2915 278 225  
• C.C. La Vaguada. L. T-038 2913 722 222  
• C.C. Las Rosas. L. A-13. Av. Guadalupe s/n 2917 758 882  
Alcalá de Henares C/ Mayor. 58 2918 302 692  
Alcobendas C/ Ramón Fernández Gusaola. 26 2916 520 387  
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III). L. 158 2916 194 424  
Getafe C/ Madrid. 27 Positron 2916 813 518  
Las Rozas C.C. Burgomonte II. L. 29 2918 374 703  
Móstoles Av. de Portugal. 8 2916 171 115  
Pozuelo Ciria. Húmera. 87 Portal 11. L. 5 2917 980 165  
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor. L. 53 2916 562 411  
Villavieja C.C. Planetario. Av. Juan Carlos I. 46 2918 492 379

**MALAGA**  
Málaga C/ Almansa. 14 2952 615 292  
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein. 4 2952 463 800

**MURCIA**  
Murcia C/ Pasos de Santiago. s/n 2968 294 704  
Cartagena C/ Alameda de S. Antón. 20 2968 321 340

**NAVARRA**  
Pamplona C/ Pintor Asarta. 7 2948 271 806

**PALENCIA**  
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid. 37 2979 730 464

**PONTEVEDRA**  
Pontevedra C.C. Vialia. L. 6. C/ Calvo Sotelo. s/n 2986 853 624  
Vigo C/ Edojeyen. 8 2986 432 682

**SALAMANCA**  
Salamanca C/ Toro. 84 2923 261 681

**SANTA CRUZ DE TENERIFE**  
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal. 62 2922 293 083

**SEVILLA**  
Sevilla  
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía. s/n 2954 675 223  
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. León. s/n 2954 915 604

**TARRAGONA**  
Tarragona Av. Catalunya. 8 2977 252 945

**TOLEDO**  
Toledo C.C. Zoco Europa. L. 20 - C/ Viena. 2 2925 285 035

**VALENCIA**  
Valencia  
• C/ Pintor Benedito. 5 2963 604 237  
• C.C. El Saler. L. 22A. C/ El Saler. 16 2963 339 619  
Alcázar C.C. Bonaro. L. B-352 Ctra. N-111 Km. 345 2961 920 002  
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez. 4 bajo Izda 2961 566 665

**VALLADOLID**  
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorilla. 54-56 2983 221 828

**VIZCAYA**  
Bilbao Pza. Arriabar. 4 2944 103 473  
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga. s/n Loc. A-21 2944 970 220

**ZARAGOZA**  
Zaragoza C/ Cádiz. 14 2976 218 271  
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra. 180 2976 312 988

**EXCLUSIVA CentroMAIL**

**¡EDICIÓN LIMITADA!**

**EXCLUSIVA CentroMAIL**

Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)



**COMPRA GAME CUBE PLATINUM + THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER + BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST + GUÍA DVD + GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME de REGALO**

**AHORRATE 59,95**

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)



**COMPRA GAME CUBE NEGRA + METROID FUSION + GUÍA DVD DEL JUEGO + PLACA DECORATIVA de REGALO**

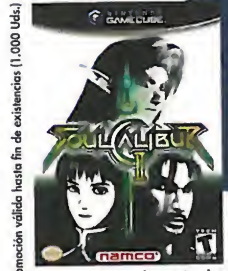
**AHORRATE 59,95**

**cons.**

**CONSOLA GAME CUBE NEGRA + GAME BOY PLAYER**

**AHORRATE 59,95**

**cons.**



**RESERVA SOUL CALIBUR 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA de REGALO**

Lanzamiento 26 de septiembre

**EXCLUSIVA CentroMAIL**

**59,95**



**59,95**



**59,95**



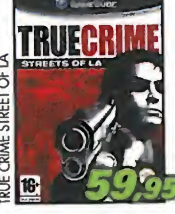
**62,95**



**59,95**



**59,95**



**59,95**



**17,95**



**17,95**



**29,95**



**29,95**



**29,95**



**29,95**

## GAME BOY ADVANCE SP.



**129,95**

También disponible en:

**GAME BOY ADVANCE 99,90**



**44,95**



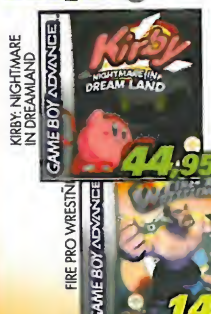
**39,95**



**44,95**



**44,95**



**44,95**



**47,95**



**44,95**



**19,95**



**44,95**



**44,95**



**29,95**

Lanzamiento 19 de septiembre

**RESERVA GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA Y LLÉVATE UNA CAMISETA EXCLUSIVA de REGALO**

**EXCLUSIVA Centro MAIL**

**44,95**

Promoción válida hasta fin de existencias (600 Uds.)

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Reservaciones no acumulables e sólo válidas si se reservan.  
Promoción válida hasta el 15 de septiembre de 2001.

pedidos por internet [www.centromail.es](http://www.centromail.es)

Impuestos incluidos



¡¡PARA  
GAMECUBE  
Y GAME BOY  
ADVANCE!!

# ASÍ SON LOS NUEVOS POKÉMON

¿Alucinando aún con tu cartucho de Pokémon Rubí o Zafiro? Pues, si tanto te gusta el mundo de Pikachu y compañía, vas a alucinar con los títulos que Nintendo está preparando para los próximos meses. ¡Cuatro verdaderos "pokébombazos"!



## DATOS DEL REPORTAJE

- **CONSOLA:** GameCube + GB Advance
- **TIPO DE JUEGO:** Combate + archivo Pokémon + interactivo + pinball
- **FECHAS:** Noviembre 2003 - 2004
- **ATENCIÓN A:** Pokémon Pinball. Será el primero en salir y promete diversión total.



## ¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!



CONSOLA:

→ GAMECUBE

TIPO DE JUEGO:

→ ARCHIVO

LANZAMIENTO:

→ PRINCIPIOS DE 2004

## ↓ LO MÁS DESTACADO



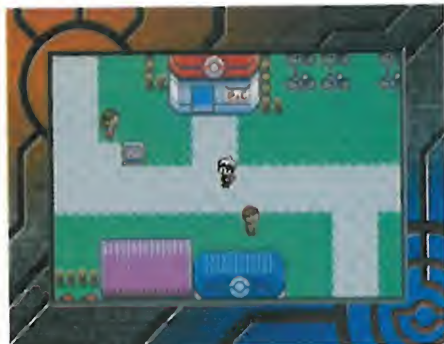
### GUARDAR 1.500 POKÉMON

En las cajas de un cartucho Rubí o Zafiro caben un máximo de 420 Pokémon. Con «Pokémon Box» podrás tener 1.500 Pokémon en una sola tarjeta de memoria de GameCube.



### ORGANIZAR TUS POKÉMON

Organizarlos por tipo, nivel, nombre o lo que quieras, y también mirar todos los datos de cada uno con una Pokédex del tamaño de la pantalla de tu televisor. Un verdadero lujo.



### JUGAR CON RUBÍ/ZAFIRO EN TU TV

El mismo cable que utilizarás para pasar tus Pokémon del cartucho a «Pokémon Box», el Cable Game Boy Advance, será el que te permitirá seguir tu aventura en el televisor.

## EL "POKECAJÓN"

# POKÉMON BOX



Así que eres uno de esos jugadores de Pokémon que se quejan porque no le caben los bichos en el PC, ni puede cazar todos los que quisiera, ni... ¡pues aquí tienes la solución!

Aunque en tu cartucho de Rubí o Zafiro hay 14 cajas para guardar Pokémon, con esto de las personalidades, gusta tener muchos pokémon distintos y... resulta que no puede uno guardar tantos como quisiera, ¿verdad? Pues para evitar este problema, Nintendo nos traerá «Pokémon Box».

Será un DVD para Cube, pero no exactamente un juego. Más bien, una "utilidad" exclusiva para Pokémon Rubí y Zafiro. Además de guardar hasta 1.500 Pokémon en una tarjeta de memoria (que quizás venga incluida, pues se están estudiando distintos planes de lanzamiento), permitirá jugar Rubí y Zafiro en el televisor, a través del cable Advance-Cube, sin necesidad de Game Boy Player, ni nada. Interesante, ¿eh?



En las cajas de «Pokémon Box» podremos guardar hasta 1.500 Pokémon y organizarlos con la ayuda de un cómodo puntero.



Esta hermosa jovenzuela será la encargada de darnos la bienvenida al DVD de «Pokémon Box», y de acompañarnos por todos los menús y opciones que lo conformarán.



## ¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!



TIPO DE JUEGO:  
→ **COMBATE**

CONSOLA:

→ **GAMECUBE**

LANZAMIENTO:  
→ **MEDIADOS DE 2004**

## ↓ LO MÁS DESTACADO



### LUCHAR CON TODOS LOS POKÉMON

Si tu primer cartucho Pokémon ha sido Rubí o Zafiro, te sorprenderás al ver Pokémon que no conoces. Tranquilo, pertenecen a las ediciones anteriores para GB Color: Oro, Plata y Cristal.



### COMBATES CON EFECTOS DE CINE

La potencia gráfica y sonora de GameCube (y el arte de los desarrolladores de Nintendo, por supuesto) nos brindarán los combates Pokémon más espectaculares nunca vividos.



### JUGAR 4 PERSONAS A LA VEZ

Conectando cada uno su GBA a una Cube (con el cable, claro), podremos disputar combates entre cuatro entrenadores, por parejas, utilizando los Pokémon entrenados en la aventura Rubí/Zafiro.

## UN "STADIUM" SUPERIOR

# POKÉMON COLOSSEUM

Si te apasiona luchar con tus Pokémon, ganar a todo el que se ponga por delante y demostrar públicamente tu sabiduría como entrenador, este va a ser tu juego.

**S**eguro que todo Pokémaniaco ha jugado, o al menos conoce, las dos entregas de «Pokémon Stadium» que aparecieron en la añorada Nintendo 64. Un juego en el que podías introducir los Pokémon entrenados en Game Boy y utilizarlos en emocionantes batallas contra los entrenadores del cartucho de N64. Pues «Colosseum», podría decirse, es como la próxima entrega de «Stadium», pero para Cube. Mediante el cable Advance-Cube podrás «subir» todos los pokémon de Rubí y Zafiro que te hagan falta para las batallas en 3D que se desarrollarán en tu TV, con alucinantes efectos gráficos en cada ataque, y un animado comentarista «berreando» en castellano durante los combates de 1,2,3... ¡y 4 entrenadores!



Con «Pokémon Colosseum» podrás ver a todos tus Pokémon de Rubí y Zafiro con el fabuloso look poligonal de GameCube.



El Pokémon «estándar» de la serie, el majuelo Pikachu, también acudirá a batirse el cobre contra quien haga falta en las batallas de «Pokémon Colosseum» para GameCube.



## ¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!



TIPO DE JUEGO:  
→ AVENTURA

CONSOLA:

→ GAMECUBE

LANZAMIENTO:  
→ MEDIADOS DE 2004

### ↓ LO MÁS DESTACADO



#### EXPLORAR CON PIKACHU

Será más parecido a guiarle que a manejarlo directamente, ya que lo haremos mediante un cursor, pero deberemos rebuscar en todo el variado y extenso mundo de los Pokémon.



#### VER PROGRAMAS POKÉMON DE TV

Cuando hayamos restaurado alguno de los programas, podremos verlo a pantalla completa en nuestra TV. Habrá concursos de preguntas y respuestas, donde los Pokémon sudarán lo suyo.



#### CORTOMETRAJES EXCLUSIVOS

En concreto, sabemos que se incluirán "cortos" nunca vistos de "Pichu Bros.". El resto de extras exclusivos aún no han sido difundidos, pero todos tendrán calidad DVD de imagen y sonido.

## LA TELEVISIÓN EN TU TELEVISIÓN

# POKÉMON CHANNEL

Seguro que además de jugar con tu Cube y tu Advance, también te gusta ver la tele de vez en cuando, ¿verdad? Pues con este juego... ¡podrás hacer las dos cosas a la vez!

El mundo Pokémon tendrá un canal de televisión. Se llamará Pokémon Channel, y todos los Pokémon podrán disfrutar de sus emisiones. Pero, un día, ¡desaparece parte de los metrajes que tenían preparados para la emisión! Y nosotros, manejando a Pikachu, tendremos que ir por ahí buscándolos. Visitaremos bosques, playas y montañas donde encontraremos a muchos otros Pokémon que harán lo posible por ayudarnos. Al fin y al cabo, ellos también querrán ver los **informativos, concursos, publicidades y películas** que emitirá de nuevo el canal al conseguir las partes perdidas de cada programa. Y además, si encontramos unas cositas denominadas "Nicecards", ¡podremos jugar con una versión virtual de Pokémon Mini!



Asistiremos a singulares eventos, como la actuación de un Squirtle cantor con gafas de sol. Este juego habrá que verlo. Literalmente.



Además de Pikachu, encontraremos decenas de Pokémon, rescatados de las ediciones anteriores y de Rubi y Zafiro, que nos ayudarán a restablecer el orden en el "Channel".



## ¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!



CONSOLA:  
→ ADVANCE

TIPO DE JUEGO:  
→ PINBALL

LANZAMIENTO:  
→ NOVIEMBRE DE 2003

## ↓ LO MÁS DESTACADO



### DOS MESAS, RUBÍ Y ZAFIRO

Y en cada una de ellas podremos encontrar exactamente a los mismos Pokémon de cada edición. Es decir, que para hacerte con todos tendrás que jugar ambos tableros muy a fondo.



### PREEVOLUCIONES Y... ¡SORPRESAS!

En cada mesa habrá una zona con un huevo Pokémon que, si es calentado, eclosionará. De este huevo saldrán todas las preevoluciones, como ese Azurill. Y si... bueno, ya lo descubriréis.



### MINIJUEGOS DE BONUS

Realizando ciertos objetivos en la mesa principal, se abrirán minijuegos como éste, en el que Kecleon se volverá invisible y sólo podremos darle bolazos recogiendo un visor especial. ¡Qué flipe!

## UN POKÉMON PARA "FLIPPARSE"

# POKÉMON PINBALL

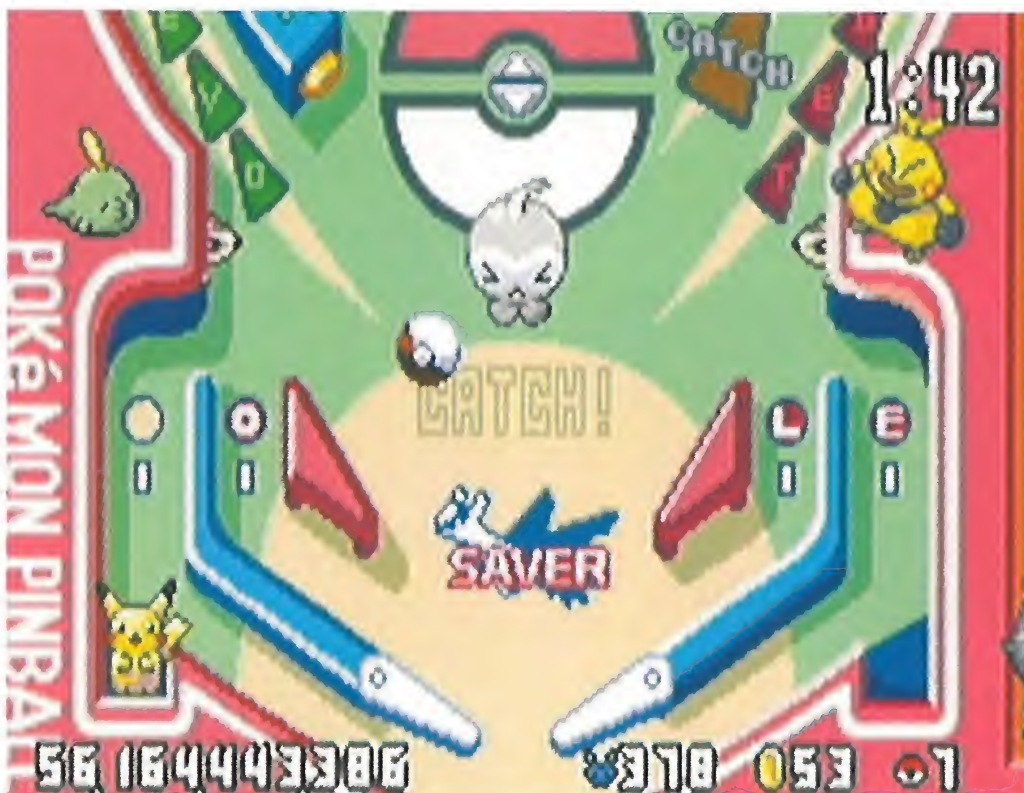
¿Aún no has podido capturar todos los Pokémon de Rubí y Zafiro? Pues Nintendo te ofrecerá otra manera de conseguir los doscientos: ¡a Pokébolazo limpio!



**T**uvisteis Game Boy Color? ¿Y no echáis todavía partiditas a aquel «Pokémon Pinball» tan divertido? Seguro que sí, y fijo que estáis deseando capturar a todos los nuevos Pokémon en las nuevas mesas, Rubí y Zafiro, que incluirá este «Pokémon Pinball» para GB Advance. La mejora técnica será evidente, que para eso será de Advance, y podremos ver gran cantidad de animaciones y alucinantes efectos visuales en nuestra pantalla. Pero también evolucionará en jugabilidad. En Nintendo han ideado nuevos tableros que, a pesar de no resultar complicados, tendrán muchas sorpresas para los más hábiles y una gran variedad de bonus, en forma de minijuegos, donde hincharse a puntos, que es lo suyo, ¿verdad, Mister?



Las mesas estarán llenas de Pokémon de Rubí y Zafiro. Aquí podéis ver a Latios, Pikachu, Makuhita y dos morrillos de Linoone.







HERNANDEZ DE NOSTROMO



## GBA-SP DELUXE PACK

- Charging Cradle
- Shock Protector Case
- Car Adaptor
- Magnifier
- Earphones & Sound Adaptor
- Clip On Grip
- Wrist Strap

### Deluxe Pack

- Auriculares.
- Adaptador para auriculares.
- Soporte para recarga.
- Protector de goma.
- Adaptador para coche.
- Lupa.
- Correa.
- Empuñadura.



### Starter Pack

- Auriculares
- Adaptador para auriculares
- Cargador USB
- Bolsa de transporte
- Limpiador de pantalla
- Correa



## GBA-SP STARTER PACK

¿Conoces lo último para tu GBA-SP?



ADAPTADOR  
A CORRIENTE



AURICULARES ESTÉREO  
+ CABLE ADAPTADOR



BATERÍA LARGA DURACIÓN  
(HASTA 32 HORAS)



ESTACIÓN DE CARGA  
CON CABLE USB

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - [www.hnostromo.com](http://www.hnostromo.com)



Esta película sólo se verá en tu GameCube

# STAR WARS REBEL STRIKE

La nueva entrega de «Star Wars» volverá a levantar pasiones. Te hará sentir todo el poder de su Fuerza.

## ► DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **SHOOTER**
- **OCTUBRE**
- Compañía: **LUCASARTS**
- Equipo: **FACTOR 5**
- Origen del Juego: **ALEMANIA/USA**
- Jugadores: **1-2**

## ► ADEMÁS SABEMOS QUE...

- En USA se ha puesto en marcha una promoción muy interesante con este juego: todo aquel que lo reserve se llevará un disco que incluirá el clásico arcade de Atari "Star Wars" entre otras sorpresas.
- Los programadores han desarrollado un nuevo motor gráfico que permite poner en pantalla nada menos que 100 naves simultáneamente.

## ► EL SHOOTER DEFINITIVO

- «Rebel Strike» se va a convertir en uno de los títulos más gordos del año.



El nivel de Hoth será uno de los más espectaculares. ¡Podremos subirnos incluso a los enormes Taun Taun!



*LOS AT-ST serán nuestros rivales más fieros en los niveles que transcurran en la superficie de los planetas. Para haceros caer, deberéis bloquear sus patas con un cable. ¡No será fácil, pero sí espectacular!*

El regreso del "shooter" más rompedor jamás concebido es inminente. «Rebel Strike», la continuación del aclamado «Rogue Leader», viene dispuesto a romper todos los moldes tanto en jugabilidad como en posibilidades de juego y tecnología. Esa es la conclusión a la que hemos llegado tras flipar durante unas cuantas horas con una versión muy avanzada del juego. ¡Sí, una auténtica PASADA!

Como en el anterior, el argumento de esta "película" nos pondrá en la piel de Luke Skywalker, de Wedge

Antilles y de otros destacados miembros de la República. Junto a estos héroes tendremos que superar una buena colección de niveles -de inicio habrá más de una docena- ambientados en los episodios 4, 5 y 6 de la saga galáctica. Dichas fases se desarrollarán en planetas tan conocidos como Hoth, Tatooine o Endor, lugares que lucirán un aspecto y ambientación tal cual nos han hipnotizado en las películas de la saga. Nuestro cometido será desbaratar los siniestros planes del Imperio, liderado por Darth Vader, que quiere hacerse con el control de la





Te meterás en el papel de los jedi más poderosos, con un objetivo claro: acabar con las fuerzas del lado oscuro. Y ni la Estrella de Muerte aguantará nuestros ataques.



En todos los niveles disfrutaremos con el espectáculo de cientos de láser desfilando por la pantalla. Será como tomar parte activa de una película de acción total.



## LAS NAVES MÁS REBELDES

En el juego tendremos la oportunidad de pilotar un buen número de naves aliadas. Estarán todas las que ya conocéis, como el SnowSpeeder, el A-Wing o el potente X-Wing, pero también habrá hueco para unas cuantas nuevas, como la ultra-rápida Speeder Bike. Y eso no es todo, además podremos subirnos a un AT-ST del bando oscuro. ¡Alucina!



Fuera de las naves, el sable luz es el arma indispensable. En estos niveles el shooter dejará paso al beat'em up.



Los efectos de las explosiones rematarán el juego. Veremos cómo se desintegran las naves con todo lujo de detalles.



Para dar con los objetivos de las misiones tendremos que utilizar el radar. Así nos orientaremos con más facilidad.



Este visor especial nos servirá para localizar a nuestros rivales con mayor rapidez. En algunas fases será imprescindible.

galaxia. Pero el pobre Darth no sabe con quién se está metiendo...

## Por tierra, mar y aire

Para hacer frente a sus tropas podremos contar con una amplia gama de naves aliadas. La que emplearemos más a menudo será el impresionante X-Wing, pero también podremos pilotar el famoso Halcón Milenario, el SnowSpeeder y el resto de vehículos que Luke y compañía suelen dominar en las películas... sí, y apuntad que habrá algunas naves

totalmente nuevas, diseñadas exclusivamente para este juego. A los mandos de estos "cacharros" voladores tendremos que eliminar desde las alturas a cualquier enemigo que aparezca en pantalla mientras tratamos de cumplir una serie de misiones bastante variadas, como proteger convoyes aliados o neutralizar a tiro limpio campos de fuerza enemigos. Sin embargo, en esta ocasión no todos los combates van a ser aéreos. A diferencia del anterior «Rogue Leader», en este

## POR AIRE... ¡Y TAMBIÉN "A PATITA"!

¡PODEMOS BAJARNOS DE LAS NAVES Y RECORRER VARIAS SECCIONES A PIE! Una de las novedades más impactantes de «Rebel Strike» será que podremos controlar tanto a Luke como al resto de héroes fuera de las naves. En estas fases tendremos que dar caña a los enemigos con la espada láser, la pistola, o bien adentrarnos en su territorio haciendo gala de la mejor técnica de infiltración.







La ambientación será uno de los puntos fuertes. Reviviremos las situaciones más conocidas de los episodios "clásicos" de la saga. ¿A que ésta os suena?



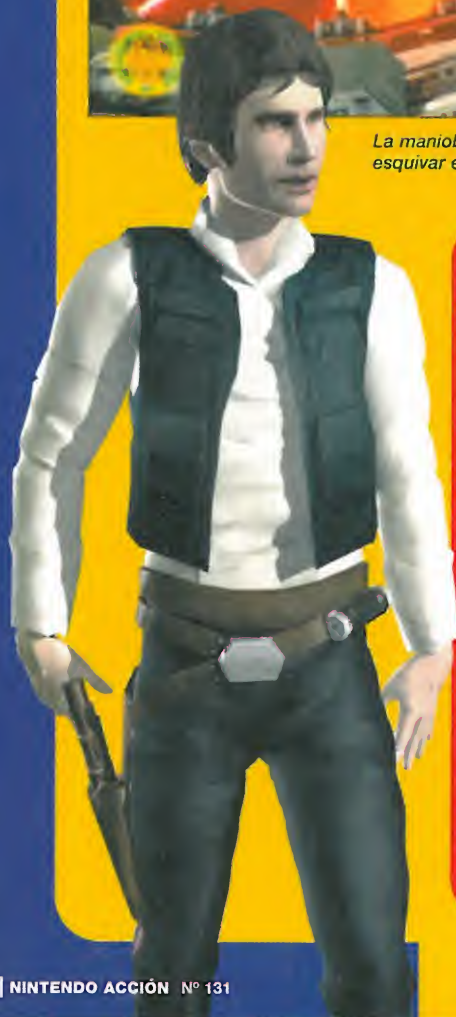
Una de las misiones más interesantes se desarrollará en una nave del Imperio. En ella tendremos que disfrazarnos de soldados imperiales para pasar desapercibidos.



La maniobrabilidad de las naves nos permitirá esquivar estos letales láser casi sin despeinarnos.



Si logramos hacernos con el control de un AT-ST podremos disfrutar de una potencia de fuego impresionante. ¡Así daremos caña a las fuerzas imperiales!



## EMOCIÓN PARA COMPARTIR



**UNA DE LAS SORPRESAS MÁS INCREÍBLES QUE NOS DEPARA «REBEL STRIKE»** será la posibilidad de jugar en compañía de un amigo al «Rogue Leader» original. Pero lo realmente flipante es que este modo cooperativo ofrecerá la misma calidad técnica del juego original, y la acción no sufrirá lo más mínimo. Además, cuando superéis este modo, podréis echar mano de un irresistible duelo cara-a-cara contra un amigo, en igualdad de condiciones técnicas.

La calidad técnica de «Rebel Strike» os dejará alucinados. Al jugar, tendréis la sensación de estar "actuando" en una de las películas de la saga. Y además, sólo estará en GameCube.

► juego... ¡vamos a poder bajarnos de las naves y recorrer a pie los escenarios! Una novedad que hará que la acción sea más variada y divertida que nunca.

### Búscate un amigo, ¡YA!

Aparte de este significativo cambio en el desarrollo del juego, «Rebel Strike» nos deparará una sorpresa todavía más impactante: podremos jugar en compañía de un amigo a «Rogue Leader» (¡sí, sí, el juego completo!) gracias a un modo cooperativo extraordinario. ¡Lo que faltaba! O sea, que en realidad este juego será una especie de 2 por 1. ¡Ah! y por si no te pareciera suficiente, también nos ofrecerá la

posibilidad de enfrentarnos a un oponente cara a cara en apasionantes duelos aéreos que nos mantendrán pegados a la pantalla durante mucho tiempo. Y lo mejor de todo es que la acción no sufrirá ralentizaciones de ningún tipo. Todo irá fluido, tanto como en los modos para un jugador.

### Revolución técnica

Una de las mayores virtudes que siempre han caracterizado a esta saga ha sido su espectacular apartado gráfico, y os aseguramos que «Rebel Strike» no va a defraudar. Al contrario: a nosotros nos ha parecido de lo más impactante que vamos a ver en GameCube (y en





La forma de acabar con los AT-ST variará un poco esta vez. Ahora tendremos que usar un cable especial para escalar por ellos y destrozar la cabina desde el interior.



En este campo de asteroides las tropas del Imperio nos han tendido una trampa, y montones de TIE Fighters y otras naves rivales se lanzarán a por nosotros.



## ¡QUÉ GENIAL ESPECTÁCULO!

Hay juegos que entran por los ojos, y desde luego aquí tenemos uno de los mejores ejemplos. De hecho, te adelantamos que «Rebel Strike» va a situar el listón técnico de GameCube por las nubes. Vas a flipar con el modelado de las naves, el detalle de los escenarios y, especialmente, la calidad de los numerosos efectos especiales durante las batallas.



En los bosques de Endor, la carrera a los mandos de una Speeder Bike te va a recordar la velocidad de «F-Zero GX».



Cuando controlemos a Luke podremos realizar una gran gama de movimientos, como disparar, saltar o rodar por el suelo.



Esta nave será una de las novedades del juego. A sus mandos tendremos que acabar con un campo de fuerza enemigo.



La vista desde el interior de las cabinas nos sumergirá en el papel de pilotos, ofreciéndonos escenas espectaculares.

cualquier máquina). Para empezar, los modelos de las naves superarán en calidad y detalle a los que se utilizaron en los filmes (que ya es decir), y los decorados gozarán de una plasticidad y belleza que harán que se te caiga la baba frente a la tele. Además, «Rebel Strike» contará con una buena ración de efectos especiales, y durante los combates podremos observar desde luz en tiempo real a niebla volumétrica, pasando por distorsiones por el calor, transparencias y otras virguerías

técnicas. De verdad, no os lo vais a creer cuando lo veáis en movimiento. Y qué decir del sonido: la banda sonora será la misma que compuso John Williams, los efectos de sonido serán clavados a los de las películas y encima el juego usará Dolby Pro Logic II para que todo se transmita con una nitidez extraordinaria.

Si aún no has escuchado en tu interior la llamada de la Fuerza, es que... ¡pero mira esas increíbles pantallas, hombre! ¿No te parece lo más flipante que has visto?

## UN JUEGO DE PELÍCULA

EL DISCO INCLUIRÁ UN BUEN NÚMERO DE VÍDEOS Y CLIPS EXTRAÍDOS DE LAS PELÍCULAS. El argumento de «Rebel Strike» nos trasladará a los episodios clásicos de la saga, los que protagonizan Han Solo y compañía. Entre fase y fase disfrutaremos de unas cuantas escenas de estas películas. Por si aún no tenías los pelos de punta, para que te emociones un poco más. Y te creas un Jedi, también.





¡Goku prepara un nuevo ataque: Game-Cube-Ha!

# DRAGON BALL Z

Bandai y Atari nos brindarán la oportunidad de pelear con todos los personajes de la serie de TV.

## ➤ DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **LUCHA**
- **24 DE OCTUBRE**
- Compañía: **ATARI**
- Equipo: **DIMPS CORPORATION**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

## ➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

➤ El equipo de desarrollo, Dimps, está trabajando ya en la segunda parte de este título, en el que van a cambiar el aspecto gráfico del juego... ¡para hacerlo más cercano aún al look de la serie! Con ese fin, han desarrollado una variación de la técnica Cel-shading que, en honor al creador, han bautizado como Toriyama-shading.

## ➤ SE VENDERÁ SOLO

➤ Los usuarios de GC querían un juego de Dragon Ball, y Atari les traerá el mejor.



El apartado visual de "DBZ: Budokai" plasmará a la perfección el estilo de la serie de TV.



**N**o te frotes más los ojos, que es verdad! Goku volverá a corretear en Nintendo tras sus dos exitosas apariciones en Advance, pero ahora... ¡ahora le toca probar en GameCube, la más potente de las consolas Nintendo, JA, JA, JAAA! (¡ejem!). Y Dimps, el equipo que desarrolla el título, va a aprovechar la citada potencia para brindarnos el juego más completo que haya protagonizado

**GOKU.** Pues... ¿qué te podemos contar de un personaje tan conocido? Y más aún por los nintenderos, pues *Goku no ha dejado pasar una sola consola de Nintendo sin hacer al menos una aparición en cada una.*

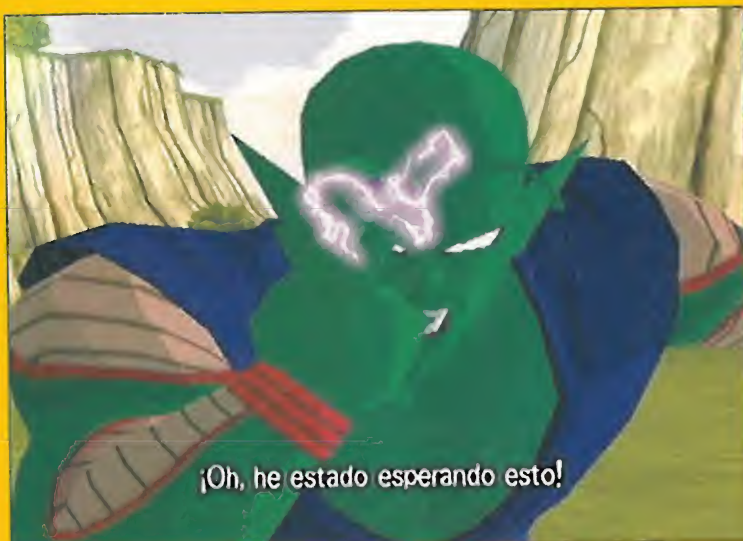
el famoso Saiyan en toda su dilatada carrera "videojueguil". Que parecerá mentira, pero lleva en esto desde los tiempos de la adorada NES, el chaval.

### Se valorará experiencia

A quien no haya visto la serie (¿qué pasa, acabas de llegar al planeta?) quizá los gráficos le parezcan simplistas; pero quien la haya seguido ya estará babeando porque, desde luego, estas pantallas podrían pasar por fotogramas del anime. El estilo del creador, Akira Toriyama, se respetará en todos los aspectos, es decir, el trazo característico de los personajes, los colores lisos, los mastodónticos escenarios abiertos que aderezaban el anime... y los alucinantes efectos de los ataques también, claro. Al ver un Kamehame-ha iluminando con su

resplandor las manos de Goku y la pedazo de explosión que se producirá al llegar al oponente, se nos va a poner una cara de enmarcar. Pero no sólo de Goku y sus Kamehame-ha vivirá este DVD. Contaremos con la presencia de veintitrés (23, sí) de los guerreros más famosos de la serie, cada uno con alrededor de sesenta (que sí, que 60) combos: Gohan, Piccolo, Trunks, Dr. Gero, Nº 15, Nº 16, Célula... Si, exactamente desde la llegada de Raditz hasta los juegos de Célula, ya que el juego seguirá el argumento del anime al pie de la letra, hasta el punto de que algunos de los diálogos de las escenas entre pelea y pelea, serán los que pudimos escuchar en la tele. Y, hablando de escuchar, hay que decir que, por el momento, el juego vendrá con las voces (y berridos) en japonés





¡Oh, he estado esperando esto!

¡Y nosotros, y nosotros, Piccolo! ¡Un Dragon Ball clavado a la serie, en el que pudieramos luchar con todos los personajes importantes, en castellano, y en Cube!



Los efectos del anime, como la desaparición del escenario cuando hay un intercambio de golpes a toda velocidad, también estarán reflejados con fidelidad.



## UN TOQUE DE ORIGINALIDAD

Cuando por fin tengas el juego te llevarás alguna sorpresa si pruebas el modo historia. Entre combate y combate, a veces te propondrán una prueba que nada tendrá que ver con la lucha. La primera consistirá en mantener quietecito a Raditz para que Piccolo pueda eliminarlo. Tendrás que rotar el stick a un lado u otro para mantenerlo dentro de la línea naranja.



A medida que avancemos en el modo historia se nos dará el control sobre nuevos personajes. Trunks y Satán serán dos de los luchadores a desbloquear de esta manera.



Con las "magias", la pantalla se inundará de luz y el enemigo de rabia.



El combate se podrá desarrollar tanto en tierra como a 10 metros del suelo.

«Dragon Ball Z: Budokai» ofrecerá la mejor lucha, manteniendo el estilo visual de la serie de animación. Manejaremos a Goku, Piccolo, Gohan... ¡en total, 23 personajes Dragon Ball!

y subtítulos en castellano. Puede resultar curioso, pero, desde luego, sería un puntazo escuchar a los mismos actores de doblaje en castellano que se lucieron en la serie.

## Dicho de otro modo

Que el juego que se avecina, además de ofrecer un nivel de fidelidad absoluto con el anime, nos brindará muchas horas de diversión gracias a los cinco modos de juego (¡que sí, hombre, sí!, ¿cómo hay que decir las cosas?) que incluirá. Desde el modo historia, el que mostrará las citadas escenas del anime que nos tienen locos, hasta el modo torneo, en el que nos enfrentaremos a la mayoría de los luchadores del

plantel, en el mismo escenario donde se celebra el torneo de la serie de TV. Y también contaremos con un toque de estrategia, ya que, ganando torneos, podremos comprar píldoras de habilidades que luego podremos incorporar a nuestros héroes para personalizar el estilo de lucha de quien queramos. Por supuesto, existirá la posibilidad de jugar contra adversarios humanos en el modo versus, para lo que podremos elegir incluso al mismo personaje y decidir quién es el verdadero Goku. Vamos, que vuelvas a ver todos los capítulos que tengas de Dragon Ball, porque para jugar a esto en GameCube vas a tener que sabértelas todas.

## UN TORNEO COMO EN LA SERIE

### EL MODO MÁS RÁPIDO PARA GANARLO TODO DE GOLPE.

Entrando en el modo torneo, tendremos que enfrentarnos a tres adversarios en emocionantes combates eliminatorios (he ahí parte de la emoción) y, si conseguimos llegar a la final, nos premiarán con una cantidad de dinero (más si quedas vencedor del torneo, claro). Y, con esas pelillas, podremos comprar nuevos golpes para nuestro luchador, en forma de píldorillas.



En el torneo no habrá piedad y, aunque sea feo, Gohan tendrá que...



...pegar a su padre. Eso sí, Goku no se dejará ganar y usará su gran...



...repertorio de golpes, "magias" y presas hasta alcanzar la victoria, ¡ja!



Más rápido de lo que jamás imaginarías

## F-ZERO GX

Uno de los "cracks" de Nintendo, sin duda el más veloz, está a punto de dar el golpe en GameCube.

### ► DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **VELOCIDAD**
- **31 DE OCTUBRE**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **AMUSEMENT VISION**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

### ► ADEMÁS SABEMOS QUE...

► Una cosa divertida: habrá un garaje donde podremos "customizar" nuestra nave. Elegiremos el tipo de nave, el "cuerpo" principal, la pintura e incluso toques finales en plan tuning.

### ► ¡SUPERSÓNICO!

► ¿Crees que hay algo más rápido?, ¿la montaña rusa de Batman?, ¿el Columbia?, ¿un carterista en la Puerta del Sol? Qué va, esto es más aún.



Velocidad y habilidad serán las claves de este juego. Tendréis que ir muy rápido para ganar, pero también controlar a fondo los circuitos.

**P**or fin llega a GC el prestigioso **Parcade de velocidad de Nintendo**, listo para poner un punto de distinción y de paso romper todos los records de velocidad. Aquí ya hemos tenido la suerte de echar mil partidas con la versión japonesa y os podemos asegurar que aún nos tiemblan las piernas de la experiencia. ¡A qué velocidades se mueven estas naves! De verdad, nunca antes habíamos visto nada más

*EL CAPITAN FALCON será uno de los 30 pilotos que encontraremos en el juego. Uno de los más populares y con mejor nave. Por eso protagonizará el solito un genial modo historia, creado especialmente para este título.*

rápido. Pero aunque el vértigo será uno de los puntos claves del juego, «F-Zero GX» nos tiene reservadas un montón de sorpresas más.

Por ejemplo, **30 naves diferentes**, cada una con sus características de velocidad, resistencia control... Eso sí, no busquéis armas, pues el desarrollo se centrará exclusivamente en ir más rápido que los demás. Claro que eso no quiere decir que durante las carreras no podamos molestar a los rivales, pues sí que podremos realizar algunos movimientos con las naves (como giros de 360°) para **tratar de sacarles de la pista**. Que tampoco se trata de ser unos santos.

Hablando de circuitos, tendremos **15 recorridos** a nuestra disposición, que contarán con un **trazado enrevesado al máximo**: tirabuzones, loopings o peligrosos saltos son sólo

unos ejemplos de los obstáculos con los que habrá que "lidiar". Pero más allá del concepto también tenemos que destacar su **innovador diseño**, que nos trasladará a escenarios sorprendentes en los que tan pronto veremos peces volando como enormes construcciones egipcias. Entre estas emociones y la velocidad que llevaremos, ¡vaya marcha le vamos a dar al corazón, amigos!

### Pura competición

En cuanto a modos de juego, irá muy bien servido: nada menos que cinco diferentes. El que más llama la atención en el primer contacto es el **modo Historia**. En él adoptaremos el papel de Capitán Falcón y en su nave iremos completando desafíos que nos premiarán con puntos (para el garaje) y diferentes secuencias de vídeo. En





Los turbos serán imprescindibles para avanzar posiciones, y luego, si eso, ganar. Pero tendrás que utilizarlos con estrategia, porque no serán ilimitados.



¡Guau! Treinta naves en carrera, simultáneamente en pantalla, y el motor de juego sin inmutarse. Velocidad a tope, nada de ralentizaciones, "popping"... ¡La repera!



## VELOCIDAD X4

Quiere decir que el modo multijugador será una pasada. Que participarán cuatro competidores al mismo tiempo en carrera, con las mismas naves y circuitos que hayamos desbloqueado en el resto de modos para un jugador... ¡Y que encima la sensación de velocidad será idéntica a la del modo normal! Ya podéis ir comprando pads nuevos y llamando a los amigos. ¡Va ser mundial!



No está mal para empezar: 15 circuitos de espectacular diseño y trazada para alucinar. ¡Pero habrá más ocultos!



En algunas ocasiones será posible correr tanto por el suelo como por el techo de la pista. ¡Cuidado con los mareos!



Las repeticiones nos mostrarán planos espectaculares de la carrera, con los que babearemos con el apartado técnico.



Las naves no llevarán ningún tipo de arma, aunque podremos empujar a los rivales para sacarles de la pista.

estos geniales FMV nos "colaremos" en la "otra vida" que hay detrás de cada corredor. ¡Qué emocionante!

Mucho ojo también al **nuevo modo multijugador** porque va a ser la bomba. Carreras a tope junto a tres amigos y con la misma sensación de velocidad que en el modo normal. Échale coca-cola, patatitas y la tarde perfecta. ¿Se te ocurre algo mejor?

## Carreras espectaculares

El **apartado técnico** será otra de las revelaciones del juego. Aparte de la

alucinante sensación de velocidad (con una tasa constante de 60 frames por segundo; esto para los más técnicos), el juego mostrará un **nivel de detalle flipante en naves y circuitos**, y además en cada prueba podremos contemplar **efectos gráficos increíbles como distorsiones o iluminación en tiempo real**. Aquí lo tenemos claro: desde 1990 que vimos el primer «F-Zero» para Super Nintendo, no ha salido nada más rápido. Y éste además, vendrá cargado de extras.

## ¿TE MOLARÍA SER FALCÓN?

**EL CAPITÁN FALCÓN SERÁ EL HÉROE DEL NUEVO MODO HISTORIA.** En su nave, deberéis afrontar los desafíos y escenarios que le esperan en cada circuito: hacer vuelta rápida, completar la pista en un tiempo límite, atravesar un túnel que está a punto de explotar... Cada desafío nos dará puntos para abrir los siguientes capítulos y también para usarlos en el resto de modos de juego.





## Un héroe diferente que arrasará en tu Cube

# VIEWTIFUL JOE

Lo último de Capcom va a crear estilo: un héroe con esa pinta no podría pasar desapercibido jamás.

### ▶ DATOS DEL JUEGO

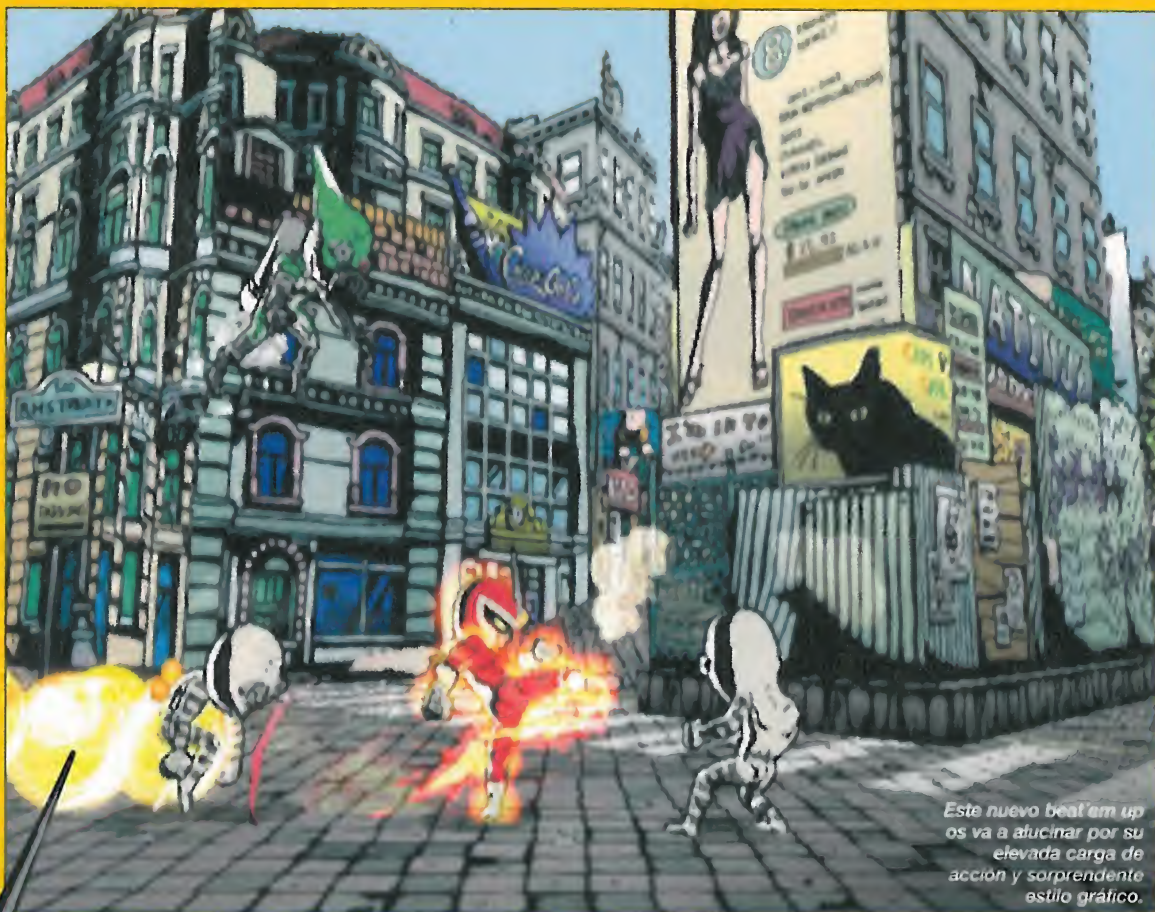
- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **BEAT'EM UP**
- ▶ **24 DE OCTUBRE**
- ▶ Compañía: **CAPCOM**
- ▶ Equipo: **CAPCOM**
- ▶ Origen del Juego: **JAPÓN**
- ▶ Jugadores: **1**

### ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ El productor, Atsushi Inaba, es aficionado a los culebrones de TV de superhéroes serie B. Por eso, el juego presenta varias influencias de personajes tan conocidos como los **Power Rangers** o **Ultraman**. Por su parte, el director del juego es Hideki Kamiya, el hombre que estuvo tras proyectos tan importantes como «**Devil May Cry**» o, el todavía más famoso, «**Resident Evil 2**».

### ▶ EL MÁS ORIGINAL

▶ Este nuevo beat'em up de Capcom se convertirá en uno de los títulos más frescos de GameCube, tanto por su desarrollo como por su innovador look, en "cel shading".



Este nuevo beat'em up os va a alucinar por su elevada carga de acción y sorprendente estilo gráfico.

Imagina que una tarde cualquiera, mientras estás en el cine viendo una peli con tu novia, sale un "peazo" monstruo de la pantalla y va y la rapta. Y que tú, herido en tu orgullo, decides ponerte un traje rojo y salir en su búsqueda. ¿Locura? Pues así empieza el nuevo beat'em up que nos ha preparado Capcom.

En él nos pondremos bajo la piel de Joe, un superhéroe "diferente" con el que superaremos un buen número de fases usando todo tipo de

golpes contra enemigos que no dejarán de aparecer. Al mismo tiempo que ejercitamos los puños, también afrontaremos **fases plataformeras**, cogeremos todos los ítems que aparezcan por la pantalla (vidas extra, salud, etc.) y, de cuando en cuando, resolveremos **algún puzzle**. Con tantas cosas, seguro que la acción no nos va a dar un segundo de respiro. ¡Qué divertido!

### Un tipo con "poderío"

Uno de los atractivos del juego lo encontraremos en la **gran cantidad de acciones que realizará Joe**. Su repertorio de golpes incluirá un amplio abanico de puñetazos, patadas y combos de cientos de impactos que jubilarán casi de inmediato a cualquier enemigo. Eso, y además de ser la mar de vistosos nos

permitirán conseguir un montón de puntos. Cuando las cosas se pongan feas, Joe podrá hacer uso de unos cuantos **superpoderes flipantes**. Por ejemplo un doble salto en el aire, ideal para alcanzar las plataformas más elevadas, o incluso la posibilidad de **acelerar la acción en cualquier momento** con sólo pulsar un botón. Usar esta técnica tendrá premio, y no sólo por las bofetadas a los rivales, sino también porque subirá nuestros poderes. Una bicoca, vamos.

### El look más impactante

El aspecto gráfico de «Viewtiful Joe» será de lo más original y fresco que hayáis visto. Todo el juego está **diseñado en plan cómic japonés**, pero totalmente interactivo, eso sí. Tomemos a los personajes como ejemplo: desde el propio Joe hasta el

**JOE, LO ÚLTIMO EN HEROES.** Sí, es este tipo de la izquierda; un humano corriente que un buen día adquiere poderes especiales y se lanza como un loco a rescatar a su novia (que debe estar muy bien para que aquí nuestro amigo acepte vestirse de semejante manera).





El repertorio de movimientos y castañazos de Joe os dejará alucinados: puñetazos, patadas voladoras... ¡Y podremos encadenar combos para conseguir puntos!



¿Cuántas veces te has tenido que enfrentar a un helicóptero como jefe final de un beat'em up? Si cuando decimos que este héroe es diferente... lo demostramos.



## ¡ME GUSTA TU ESTILO, CHAVAL!

Uno de las cosas que más os llamará la atención de Viewtiful es su diseño gráfico. Tiene una estética que recuerda mucho a los típicos cómics japoneses, con héroes cabezones, desproporcionados, y decorados llenos de detalles, originales y muy coloridos. Pero lo mejor de todo es que os va a sorprender a cada nuevo paso. Y eso hoy en día es impagable.



La cámara realizará suaves zooms para mostrarnos planos así de chulos, que darán un toque espectacular a la acción.



El juego se desarrollará con scroll lateral, pero el diseño de los escenarios será en 3D y tan original como éste.



Algunos enemigos también serán capaces de realizar sus propios movimientos especiales. ¡Cuidado con ellos!



Durante la aventura podremos disfrutar de viñetas que nos irán contando la historia. ¡Será como un cómic interactivo!

último de los enemigos, todos estarán diseñados utilizando la técnica "Super Deformed", o sea, que tendrán un "melón" más grande de lo normal y el resto del cuerpo será regordete y de tamaño reducido. Las animaciones seguirán esa misma línea desenfadada, y serán suaves y bien enlazadas.

Aunque la acción se desarrollará con el scroll lateral de toda la vida, al estilo por ejemplo de «Megaman», los escenarios serán en 3D, y estarán repletos de detalles, efectos de luz y

un prodigioso colorido. De los decorados hay que destacar la sensación de profundidad que nos ofrecerán, y por supuesto el destello de imaginación que ha guiado a sus creadores. Menudos fondos se han "currado": no sólo el estilo será para flipar, también los espacios son una demostración de creatividad.

¿Que si es infantilón? Pero qué dices, hombre. Esto será una pasada para grandes y pequeños. Y si lo crees por su aspecto, entonces te vas a llevar una buena sorpresa...

## ¡DALE AL "FORWARD", JOE!!

**NUESTRO HÉROE SERÁ CAPAZ DE CONTROLAR EL RITMO DE LOS COMBATES.** En cualquier momento, Joe podrá ralentizar la acción o acelerarla para acabar con los enemigos más cómodamente... y crear un efecto guay en pantalla. Con esta técnica, sus golpes se volverán mucho más poderosos aunque su resistencia se reducirá. No importa, merecerá la pena ejecutarla y verla mil veces.





## GameCube, ¡qué consola más VELOZ!

# XGRA

Aún despeinados por el efecto «F-Zero», nos lanzamos a probar estas motos supersónicas.

### ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **VELOCIDAD**
- ▶ **10 DE OCTUBRE**
- ▶ Compañía: **ACCLAIM**
- ▶ Equipo: **ACCLAIM CHENTELHAM**
- ▶ Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- ▶ Jugadores: **1-4**

### ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ El motor gráfico del juego será muy similar al de «Extreme G3», precursor de este «XGRA», sólo que muy mejorado. Habrá superiores efectos de luz y partículas, así como un mayor nivel de detalle en los escenarios; además, el juego será... ¡Sí, aún más rápido!

### ▶ LA ALTERNATIVA

▶ «XGRA» se enfrentará en duelo ultrasónico con el esperado «F-Zero GX», de Nintendo. Ambos juegos se van a encargar de poner bien caliente el género de la velocidad en GameCube.

### LOCOS POR LA VELOCIDAD.

Los pilotos que van a competir en estas supersónicas carreras tendrán sus propias habilidades. Unos serán más rápidos, otros dominarán más las armas, y todos tendrán un aspecto así de sexy...



La sensación de velocidad que nos va a ofrecer el juego será impresionante, y aun así, las motos resultarán muy manejables.



Las explosiones serán habituales durante las carreras. Y si no corremos con cuidado, ¡seremos nosotros los que explotemos!



Correremos por escenarios vanguardistas a tope. Las pruebas transcurrirán en Marte, o por el espacio, en fábricas futuristas...



¡Mirad qué tirabuzón! Pues así de espectaculares van a ser todas las pistas en las que competiremos. ¡De auténtico vértigo!

**E**xtrême G», la saga de carreras de motos futuristas, regresa a GC con **nuevos alicientes jugables**, motor gráfico mejorado y hasta nombre diferente, pero manteniendo intacta su mejor seña de identidad: una **tremenda sensación de velocidad**. Como en las entregas anteriores, «XGRA» nos pondrá a los mandos de **motos supersónicas** para recorrer circuitos enrevesados y excitantes al máximo, repletos de loopings, tirabuzones y complicadas curvas. Lugares donde **no bastará con ser los más rápidos** para cruzar la meta los primeros, sino que además nos exigirán buena puntería. ¡Porque tendremos que usar armas! De hecho las motos contarán con un **arsenal de impresión** —desde metralletas hasta cañones de plasma— que tendremos que exprimir

a tope para acabar con todos los oponentes. Pero habrá que ir con ojo, porque ellos pueden pagarnos con la misma moneda.

### Carreras con historia

Entre los diferentes modos de juego destacará un **“historia” bastante completo**. En él nuestro objetivo será conseguir que los equipos punteros nos ofrezcan buenos contratos a base de demostrarles habilidad en cada carrera. Y claro, cuanto mejor equipo, mejores máquinas. ¡Y qué motos! Todas lucirán un **diseño tan vanguardista y serán tan rápidas**, que nos atraparán sin remedio. Sin duda será un **“imprescindible”** para los fans de esta brillante serie. Y, junto a «F-Zero GX», lo mejorcito que nos espera en juegos de velocidad a los afortunados “Gamecubers”.



### ¡A LAS ARMAS, PILOTOS!

Durante las carreras tendremos que “tirar” de un gran abanico de armas devastadoras (metralletas, misiles...) con las que dar caña a los enemigos sin descanso. Cada moto tendrá su propio equipamiento con su potencia correspondiente, así que ojo con la moto que elegis antes de empezar.



# VEN A

# TOYS R US



**AHORRA  
180 €**



**299,99€**

## PACK GAME CUBE

Consola Game Cube Negra  
+ 2 Mandos + Game Boy  
Player + Memory Card  
+ Harry Potter + FIFA 2003  
+ MOH Frontline + Nightfire 007



## PACK ZELDA GAME CUBE

Consola Game Cube  
+ 2 Mandos + Memory  
Card + Zelda + Harry  
Potter + FIFA 2003  
+ MOH Frontline  
+ Nightfire 007

**299,99€**



**AHORRA  
180 €**

**y además...**

**DESCUENTO  
A 20 €**  
En uno de estos  
packs Game Cube



Un único cupón  
por compra

Válido hasta 31-10-2003

**y además...**

**DESCUENTO  
A 15 €**  
En este pack Game  
Boy Advance SP



Un único cupón  
por compra

Válido hasta 31-10-2003



## GAME BOY ADVANCE SP

### PACK GBA SP

Consola GBA  
(color a elegir)  
Juego Scorpion King  
+ Earth Worm Jim 2

**169,99€**



### ALICANTE (San Juan)

C.C. Ctra. de Valencia km. 88.5  
Tel. 965 94 15 00

### ASTURIAS (Lugones)

Centro Comercial "Azabache"  
Tel. 98 526 41 04

### BADAJOS

C.C. Ctra. de Valencia km. 88.5  
Tel. 924 24 40 15

### BARCELONA 4 tiendas en:

• Badalona  
P. Comercial Nivola  
Tel. 93 465 31 12

• San Bós de Urdinaga  
Tel. 93 610 58 86

• Sant Joan de Vilatorrada  
Tel. 93 721 47 75

• Barcelona  
C.C. Diagonal Mar  
Tel. 93 356 23 04

### BILBAO (Basauri)

C.C. Gibeola  
Tel. 94 426 25 27

### CÁDIZ, 2 tiendas en:

• Puerto de Sta. María  
C.C. El Paraíso Tel. 956 85 11 17

• Los Barrios  
Ctra. 14340 km. 112.600 P.  
Paseo del 31.º Guadalupe  
Tel. 956 67 52 10

### CORDOBA

Centro Comercial "El Antiguo"  
Tel. 951 75 50 06

### A CORUÑA

Avenida Alfonso Póveda s/n  
Tel. 981 17 01 86

### GRANADA (Armillá)

Ctra. Armilla a Granada s/n  
Tel. 958 17 54 72

### LAS PALMAS

C.C. "Las Arenas"  
Tel. 928 49 49 62

### LEÓN

C. Comercial C/ Alcalde Miguel Calizuelo 95  
Tel. 98 726 29 00

### MADRID, 4 tiendas en:

• Madrid/Plaza  
Centro Comercial "Mariano" P.O. El Cambrero  
Tel. 91 875 50 85

• Alcorcón  
Centro Comercial "Alcorcón"  
Tel. 91 681 61 60

• Torreón  
Parque Comercial  
Tel. 91 456 05 95

• Alcobendas  
C.C. "Los Hornos"  
Tel. 91 681 42 14

### MÁLAGA

Avenida de Velázquez s/n  
Tel. 95 224 57 20

### MURCIA

C. Comercial "Los Arcos"  
Tel. 968 24 21 46

### PALMA DE MALLORCA

Urbanización San Pastor  
C/ Del Mar 19  
Tel. 971 47 45 41

### PAMPLONA

C.C. "Galaia"  
Tel. 94 530 27 50

### SAN SEBASTIÁN

C.C. "Garfía"  
Tel. 947 40 14 55

### SEVILLA

C.C. "Los Arcos"  
Tel. 95 467 03 90

### TENERIFE

Centro Comercial La Laguna  
Tel. 922 21 18 45

### VALENCIA, las tiendas en:

• Benicarló  
C.C. Parque Albufera  
Tel. 96 390 14 76

• Sagunto  
Avenida de la Alfranca s/n  
Tel. 96 396 02 40

### VALLADOLID

C. Comercial "Arca, Puente Colgante s/n  
Tel. 98 322 34 15

### VIGO

C. Comercial "Coruña" s/n (esq. Puerto Barrio)  
Tel. 926 23 54 41

### ZARAGOZA

Centro Comercial "Urbis"  
Tel. 976 76 64 44



El comienzo de una gran fantasía "rolera"

# FINAL FANTASY TACTICS

El gran clásico de los RPG por fin verá la luz en la portátil. ¡Va a ser una aventura apasionante!

## ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAME BOY ADVANCE**
- ▶ **ROL**
- ▶ **24 DE OCTUBRE**
- ▶ Compañía: **NINTENDO**
- ▶ Equipo: **SQUARE ENIX**
- ▶ Origen del Juego: **JAPÓN**
- ▶ Jugadores: **1-2**

## ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Esta versión será compatible con la que se prepara para GameCube, («Crystal Chronicles») y que estará lista para el año que viene. Al conectar la portátil, dispondremos de información extra (el estatus de los personajes, por ejemplo) en la pantalla de GBA, de forma que sólo la veremos nosotros.

## ▶ EL REY DE LOS RPG

▶ No tenemos ninguna duda de que este juego va a arrasar entre los usuarios de Game Boy, seguro.



*Durante la aventura veremos a un montón de lugares diferentes para resolver un buen número de misiones.*

**P**arecía imposible; que nunca iba a llegar el día, pero muy pronto, afortunadamente, vamos a volver a disfrutar de la **saga de rol por excelencia en Nintendo. Primero en GBA, y más adelante en GC.**

Y es que hacía mucho tiempo, demasiado quizá, que los fans de la Gran N no disfrutábamos de las aventuras de «Final Fantasy». Pero eso se acabó. «Final Fantasy Tactics» llega a Game Boy Advance dispuesto a arrasar con todo lo visto en juegos

**MARCHE Y SUS AMIGOS** serán los protagonistas de esta aventura, en la que tendremos que saber combinar las habilidades de todos ellos para poder avanzar. Unos serán especialistas en combates cuerpo a cuerpo, otros dominarán los hechizos, y tú deberás conocerlos bien.

de rol. Y por argumentos, desde luego no va a quedar. El primero, **una historia increíblemente profunda, que nos enganchará al juego por completo desde la primera partida.** En ella nos convertiremos en **Marche**, un joven que por arte de magia se ve transportado a un universo alternativo repleto de extrañas criaturas, aldeas y peligros. Allí tendrá que ir cumpliendo una serie de misiones diferentes para avanzar en el juego y, de paso, ganar el máximo dinero posible, aunque para lograrlo necesitará la ayuda de...

## ¡¡¡Muchos amigos!!!

A lo largo de nuestro viaje tendremos que **relacionarnos con un montón de personajes** de distintas razas y culturas para conseguir un enorme surtido de **objetos y armas** (desde pócimas curativas a poderosas

espadas) o simplemente hacernos con información sobre la misión en la que nos encontremos trabajando. Lo bueno es que **algunos de estos personajes podrán unirse a nosotros**, lo que vendrá de maravilla para acabar más fácilmente con los enemigos que nos salgan al paso.

Y es que un «Final Fantasy» no sería un «Final Fantasy» sin su ración de **emocionantes combates**. Como muchos habréis intuido, todos se desarrollarán **por turnos**, ya sabéis, como en el genial «Golden Sun». ¡Pero no os preocupéis, porque no se harán nada pesados!, palabrita del niño Jesús. Gracias al sencillo control que se ha diseñado para combatir, las batallas resultarán siempre muy fluidas. Mejor, porque **habrá que combatir de lo lindo**. Y cuantas más batallas, más experiencia iremos





La aventura se desarrollará en un bonito mundo llamado Ivalice. En él tendremos que librar innumerables combates, dialogar con bastantes personajes... ¡¡Un viaje épico!!



La calidad gráfica del juego será exquisita. En la aventura visitaremos un montón de parajes de gran belleza, y los personajes estarán dibujados con todo detalle.



## EL PODER DE LA MAGIA

Durante la aventura conseguiremos nuevas armas y objetos, habrá personajes que se unirán a nuestra causa, y además seremos capaces de llegar a dominar una buena cantidad de hechizos mágicos. Su uso será clave en los combates, ya que podrá sanar nuestras heridas o permitirnos lanzar bolas de fuego a los enemigos. <dgvf cm jhlñtj dylo;ññ,kmqui



Cada vez que viajemos a un nuevo pueblo tendremos que cumplir rigurosamente las leyes que rigen en él. Si quebrantamos alguna por accidente, ¡iremos a la "trena"!



Las bonitas secuencias de video nos narrarán la historia con todo detalle.



Por este mapa nos desplazaremos de un punto a otro de Ivalice.

**La genial saga «Final Fantasy» se estrenará en GB Advance con una aventura única que nos transportará a un mundo de ensueño. ¡Y nos tendrá pegados a él durante más de 30 horas!**

consiguiendo y más fuertes se harán todos nuestros personajes. ¡Los valientes serán bien recompensados!

## Un mundo de imaginación

El universo por donde nos movemos en el juego se llamará Ivalice, y será muy, muy grande y estará lleno de vida. Acabaremos conociéndolo muy a fondo, pues habrá que visitar numerosos pueblos y aldeas en busca de nuevas misiones o gente con la que hablar (por supuesto en castellano). Y habrá que andar con mucho ojo, porque cada uno de estos lugares contará con sus propias leyes y, si nos las saltamos, ¡iremos a parar a la cárcel! Eso quiere decir que si por ejemplo en un pueblo no está

permitido el uso de espadas, no podremos emplearlas en las batallas, así de fácil. Y ojo, que lo cumplirán.

Por si a estas alturas aún no os habláis fijado, el aspecto gráfico del juego es de los que impactan ¿no os parece? Será por el excelente colorido y nivel de detalle de los escenarios, o por el modelado de los personajes y sus animaciones, pero esto rezuma calidad técnica, ya veis.

¡Ah!, y no penséis que la aventura se os acabará en un abrir y cerrar de ojos. ¡Qué va! Nos aseguran **más de 30 horas de jugabilidad** sin tregua, eso siempre que no os quedéis atascados en ningún punto. Lo que se dice un regalo para los sentidos y para vuestra GBA, por supuesto.

## COMBATES "TÁCTICOS"

**LAS BATALLAS SERÁN BAJO EL SISTEMA DE TURNOS.** Como en todo «Final Fantasy», por supuesto. Así que tendremos que superar numerosos combates contra una gran variedad de enemigos. Pero no os preocupéis porque la interfaz de control se ha simplificado muchísimo para que todo sea muy fluido. Además, seguro que ya estáis más que acostumbrados a este tipo de lucha (es como en «Golden Sun») y que la domináis.



Al comienzo de las peleas podremos elegir a los miembros del equipo.



La interfaz de control será asequible. Así no nos liaremos al luchar.



Durante las batallas podremos hacer de todo: usar magias, objetos...



Los genios de Rare vuelven a la carga

# BANJO KAZOOIE

El oso y el pollo saltan de la N64 a la GBA con una nueva aventura. ¡Y no veas que salto!

## ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAME BOY ADVANCE**
- ▶ **AVENTURA**
- ▶ **OCTUBRE**
- ▶ Compañía: THQ
- ▶ Equipo: RAREWARE
- ▶ Origen del Juego: REINO UNIDO
- ▶ Jugadores: 1

## ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

Banjo y Kazooie tendrán a su disposición más de veinte movimientos. Además, a lo largo de la aventura, la magia de Mumbo los transformará en un ratón mecánico, en un tanque y en otras criaturas increíbles.

## ▶ POR CALIDAD Y CARISMA

Banjo y Kazooie fueron dos héroes que nos enamoraron en N64 por calidad técnica, jugable, y un humor de partirse. Y en GBA no van a defraudar a nadie.

### BANJO Y KAZOOIE:

¡No nos digas que no los conoces! Pues el oso es Banjo: buenazo, fuertote y... sosito, él. Y "lo de detrás" es Kazooie, una pájara en todos los sentidos. En cuanto abra el pico sabrás por qué lo decimos.



El cartucho estará lleno de minijuegos originales y divertidos. Aquí nos enfrentaremos con un barco fantasma... a huevazos.



¿Te suena? Claro, es la casa de Banjo y Kazooie en Montaña Espiral. Con estos graficazos, ¿cómo no la ibas a reconocer?



Banjo viajará al pasado para rescatar a Kazooie, su querida amiga y... ¡vaya, aquí la encontrará! ¡Pues hala, a por la bruja!



Al estar en el pasado, Mumbo, el chamán cara-calavera, será joven e inexperto. Pero su magia servirá de gran ayuda a BK.

Todos los conocemos por sus obras maestras de N64, «Banjo-Kazooie» y «Banjo-Tooie». Sí, ya sabemos que Grunty acabó hecha picadillo al final de «Banjo-Tooie», pero resulta que «Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge» no es una continuación. Para su salto a GBA, los chicos de Rare han ideado una nueva aventura que transcurre poco después de «BK» y antes de «BT». El sirviente de Grunty, Klungo, crea un robot que lleva junto a la roca bajo la que quedó aplastada la bruja. Y Grunty, usando un hechizo, traslada su propio espíritu al robot, rapta a Kazooie y se va al pasado.

### ¡A por los Jiggys!

A lo largo de seis mundos, el objetivo será de nuevo recuperar los Jiggys que Grunty ha esparcido por la Isla

de las Brujas. Para conseguirlos encaremos un montón de puzzles, toneladas de minijuegos y combates contra un cerro de jefes. Aunque, claro, para realizar todo esto necesitaremos usar las habilidades que Banjo y Kazooie aprendieron en su primera aventura, y que, como consecuencia de viajar al pasado, habrán olvidado. Pero tranquilos, que contaremos con la ayuda de Bozzeye, un antepasado de Bottles, quien irá enseñando a los héroes todos los movimientos que necesitan saber para acabar con Grunty. Como veis, en esta nueva aventura del pollo y el oso estarán todos los ingredientes vistos en N64, desde el sentido del humor en los diálogos, hasta la calidad gráfica y sonora marca de la casa. Otra delicia de merluz... de pollo y oso (¡puaj!), pero en miniatura.



## TE SENTIRÁS COMO EN CASA

Pues sí, si eres un fan de Banjo y Kazooie, muchos elementos del juego te sonarán. Tenemos Jiggys, Jinjos, Paneles de Miel, Nidos de Huevos y Notas Musicales para que Bozzeye, un antepasado de Bottles, nos enseñe a bucear, disparar huevos, escalar... o a correr usando el divertido Trote de Talones.





más servicios en...[www.tu-logo.com](http://www.tu-logo.com)



# IMAGENES color

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía un sms al **5099** con la clave **foto20**  
(espacio) código de la imagen que has elegido

## FONDOS DE PANTALLA Ei: fftp20 35502



**IMÁGENES ANIMADAS** Ej: foto20 anima108



# Locos

Envía un mensaje al **5077** con la clave **NLOGO** [espacio] código del logo

Ej: nlogo arkan

	arkan		chunli
	fanta6		manga94
	gover		chinon
	invad4		chinako
	invad1		manga100
	futurama		caralara
	invad8		manga108
	joys		grecatrib
	kombat		grecsol
	ken		resi9
	mario5		tetris
	akuma		quak3
	consola		fouli
	crae		microm
	akuma		pac5
	dino5		playto
	diablo5		sonic5

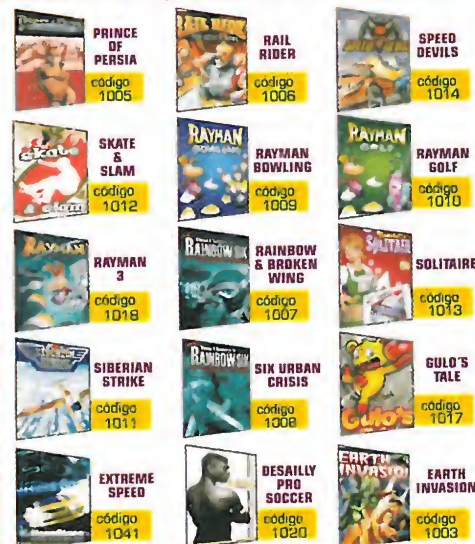
**¡LO  
ÚLTIMO  
PARA TU  
MÓVIL!**

# MOVILCONSOLA

Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.

elige un juego y llama al **806526107**  
o envía un sms al **5099** con la clave  
**consola4** (espacio) y el código del juego.

Ej: consola4 1005



# TONOS

Ej: tono16 motorola 2195

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO16**  
(espacio) marca del móvil (espacio) el código del tono

## NOVEDADES

2195 Alejandro Sanz / El alma al aire  
2194 los lamentables / Me sabe mal  
2193 Havia / Etnico ma no troppo  
2192 Isla San Juan / Luna llena  
2191 Daniel / Bajo el almendro  
2190 Stacie Orrico / Stuck  
2189 Blur / Crazy Beat  
2188 Jenifer / Au soleil  
2187 Joaquin Sabina / Vamonos pal sur  
2186 Malu / No me extraña nada

## TOP 10

2108 ONCE / Cremita  
2137 Beyonce / Crazy in love  
2113 ONCE / Tapitas  
2118 David Civera y Bisbal / Rosa y espinas  
2135 Oreja de Van Gogh / 20 de Enero  
2165 La factoria / Papichulo  
2168 Laura Pausini / I need love  
2116 Hermanas Piercing / Boogie, boogie  
2102 Hugo / Quiero que vuelva  
2179 Hevia / Tirador

**ROCK NACIONAL**

2170 Blue Man Group / The current  
2138 Flores raras / Quiero verte bailar  
2010 Placebo / This picture  
1982 Los Piratas / Inerte  
1957 Seguridad Social / Calavera  
1872 Pignoise / Sin identidad  
1807 Sóber / Paradyssó

1795 J. Sabina / Lagrimas de plastico azul  
1790 Sopa de cabra / Tot queda igual  
1789 Siniestro total / Y bailare sobre tu tumba  
1787 Los brincos / Cuentame  
1786 Kortatu / El ultimo ska  
1785 Heroes del Silencio / Entre dos tierras  
1451 Bunbury / Sácame de aqui  
1442 Bunbury / El club de los imposibles  
1330 Dover / Mystic love  
1271 Loquillo y los trogloditas / Soltando lastre  
1179 Dover / Better day  
1144 Antonio Orozco / Te esperaré  
1119 Super Ratones / Cómo estamos hoy  
1058 Mago de Oz / Fiesta Pagana  
1057 Mago de Oz / Molinos de viento  
1056 Tierra Santa / Pegaso  
1055 Tierra Santa / Sangre de reyes  
1050 Mónica Naranjo / Chicas Malas  
617 Mónica Naranjo / Sobreviviré  
470 Miranda Warnino / Cosas que no se decir

ROCK INTERNACIONAL

2178 Metallica / Nothing else matters  
1646 Nirvana / You know you are right  
1599 Red hot chili peppers / The Zephyr Song  
1392 Guns and roses / You could be mine  
852 Green day / Long view  
763 Jon Bon Jovi / I dont want to live for ever  
729 Pixies / Here comes your man  
689 Guns and Roses / Live and let die  
282 Jon Bon Jovi / Real life  
219 Bon Jovi / It is my life

## TONOS POLIFONICOS

Ej: POLI35 83599

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP. Ej: POLI35 83599
2. Envía **POLI35** (espacio) el código de la canción al **5099**

83599	Papi chulo - El chombo	80045	Without Me - EMINEM
83604	Loca - Malena Gracia	82605	Es Una Lata El Trabajar - Luis Aguilé
81690	Bye Bye - David Civera	82124	Atletico De Madrid - Himno oficial
83609	Ven ven ven - Sex bomb	80143	Pink Panther - Theme
83584	Bring me to life - Bring me to life	83585	Libertine - Kate Ryan
82652	Fiesta Pagana - Mago de Oz	80065	Friends - Theme
80017	Mission Impossible - Film	80093	Equador - Sash
80726	No woman no cry - Bob Marley	81691	Jaleo - Ricky Martin
80025	The Simpsons - Theme	83658	Star Wars - John Williams
80277	Nothing else matters - Metallica	80174	The X Files - Theme
83578	Haciendo el amor - Dimlo	80014	James Bond - Film
80002	Lose Yourself - EMINEM	83598	Mariposa traicionera - Mana
83188	Real Madrid - Himno oficial	83675	Flight 673 - DJ Tiesto
81684	Mundian to bach ke - Panjabi Mc	83650	Saint Angel - Metallica
80043	The Terminator - Film	82361	Chihuahua - Dj Bobo
80293	Its my life - Bon Jovi	83667	Jogi - Panjabi MC
80269	Freestlyer - Bomfunk MCs	81686	Sambame - UPA Dance
83642	No te escaparas - Hombres G	82440	Dime - Beth
82004	A Dios le pido - Juanes	83580	Weekend - Scooter
80096	Pulp Fiction - Film	80024	The Matrix - Film
81685	Tu es foutu - In-grid	83797	Mas que nada - Tanga girls
80001	In Da Club - 50 Cent	83418	Tres Veces Guapa - Los Churumbeles
83607	Besa mi piel - Natalia	80642	Enjoy the silence - Depeche Mode
83655	Thunders truck - ACDC	82172	Barcelona - Himno oficial
80056	Insomnia - Faithless	83806	Another night - SPS
80472	Every breath you take - The Police	80336	MacGyver - Theme
83290	Sin Miedo a Nada - A.Ubago & Amala	82813	MI Jefe - Majinos Escozios
82835	Miénteme - D. Bisbal y E. Gadel	81689	Rosas y espinas - David Bisbal
82284	Color Esperanza - Diego Torres	83297	Sobe Son - Miami Sound Machine
83796	La madre de Jose - El canto del loco	83228	Samba Adagio - Safri Duo
80298	Master of Puppets - Metallica	80406	Take on me - A-HA

# SALVAPANTALLAS

Envía un sms al **5099** con la clave **logo14** (espacio) código del salvapantalla

E. LOGO14 75080

[illegible]

**PAPAPAGA**  
www.papapaga.com

SGAER MV&M/5059/2016  
SGAER MV&M/513/09/019



Esta vez seré YO el rey del mundo

# ADVANCE WARS 2

La estrategia se volverá a poner de moda gracias a la segunda entrega de este genial "war game".

## ▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAME BOY ADVANCE**
- ▶ **ESTRATEGIA**
- ▶ **3 DE OCTUBRE**
- ▶ **Compañía: NINTENDO**
- ▶ **Equipo: INTELLIGENT SYSTEMS**
- ▶ **Origen del Juego: JAPÓN**
- ▶ **Jugadores: 1-4**

## ▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ «Advance Wars» se convirtió en todo un fenómeno para la portátil: vendió lo que muchos otros juegos de plataformas o héroes ya quisieran. Está claro: es un juego buenísimo.
- ▶ Por eso el equipo de desarrollo ha respetado sus cualidades, añadiendo lo que se podía echar en falta: un modo a cuatro, más mapas, comandantes...

## ▶ ARRASARÁ, CLARO

- ▶ ¿Dónde está el secreto de este juego? Que ofrece una estrategia más divertida y asequible de lo que seguro que estáis pensando...



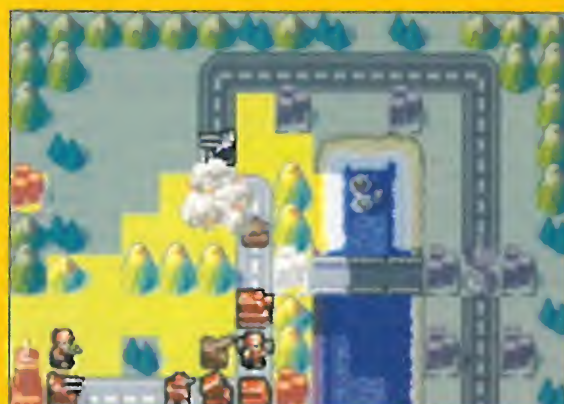
La perspectiva será como en la primera entrega, y los gráficos, y la mecánica, pero los mapeados serán más extensos.



Las escenas de combate, tan espectaculares como siempre, nos trasladarán al campo de batalla... y en ésta perderemos.



Gráficamente no será espectacular, pero tanto el aspecto como las animaciones del "ejército" rebosan simpatía, ¿no?



Una de las novedades más destacadas será poder diseñar nuestros propios mapas. ¡Combatiremos toda la eternidad!

**A**l igual que en el cartucho original, aquí nos esperan docenas de misiones en las que tendremos que darle al coco para acabar con las tropas rivales. De modo que la mecánica de juego no cambiará: volverá a basarse en los movimientos por turnos sobre un tablero. Con un sencillo interfaz desplazaremos a nuestras unidades (bombardeiros, tanques, infantería, etc.) por los escenarios para intentar dar caña a esos "blandos" de los comandantes rivales. Pero sí que habrá novedades en esta entrega.

### UNOS CHICOS CON AGALLAS

Andy (que es el chaval que veis a la izquierda), Sami y Max volverán a ser los encargados de dar su merecido a las tropas de Black Hole. ¡Duro con ellos!

por supuesto. Empezando por el hecho de que podremos disputar batallas en escenarios diseñados por nosotros. Y habrá otra que...

### Sí, combates para cuatro

Claro, porque la novedad más guay de «Advance Wars 2» va a ser la posibilidad de jugar **cuatro amigos simultáneamente** y demostrar a quién se le da mejor "el arte de la guerra". En ese caso podréis elegir a los nuevos CO's (comandantes) que se estrenarán en el juego, eso sí, en el bando de Black Hole. O sea que tendréis que combatirlos (en modo 1 jugador) sobre los nuevos mapas creados, que ya que estamos serán más largos que en la primera entrega. Por eso el juego durará más, porque tendrá más batallas y serán algo más complicadas. ¿Os atrevéis?



## SÚPER ATAQUES ESPECIALES

Cada uno de nuestros personajes (y los que controla la CPU) tendrán la habilidad de ejecutar un movimiento especial exclusivo, como por ejemplo reparar parcialmente las unidades o potenciar los ataques. Serán ataques molones, así que no los desperdiciéis soltándolos sin ton ni son.



# CONCURSO

# P.N.03™

PRODUCT NUMBER

Déjate seducir  
por los poderes  
de esta nueva  
heroína espacial

# SORTEAMOS:

Para participar en este concurso sólo  
tienes que enviar un **mensaje de  
texto** al **número 5354** desde tu móvil  
poniendo la **palabra: pn03**

# 20

# JUEGOS PARA GAMECUBE

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

#### BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 17 de octubre de 2003.



**CAPCOM**

**Nintendo**  
Acción

©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.





## FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 16 AÑOS**
- Tarj. de memoria: **10 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**
- Personajes: **15 (+ OCULTOS)**
- Modos: **8 (+ OCULTOS)**
- Extras: **DOLBY PRO LOGIC II**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **26 DE SEPTIEMBRE**

*¡Vive el espectáculo de la lucha!*

# SOUL CALIBUR II

¡Se acabó la espera! Ya está aquí el mejor juego de lucha de los últimos tiempos. ¡Y trae un invitado muy especial!

**M**enudo juegazo que se acaba de marcar la gente de Namco, amigos. ¡Madre mía! Con su magistral arte y sabiduría, han trasladado a nuestra GameCube uno de los mejores arcades de lucha jamás diseñados; y ojo, que no sólo han conservado intactas todas sus cualidades sino que encima le han añadido un montón de extras. ¡La repera! De modo que, al igual que en el arcade, en este disco vamos a disfrutar de unos **sensacionales duelos uno-contra-uno entre los mejores luchadores -y luchadoras**, claro ¡y muy guapas además!- del universo, blandiendo su arma favorita. ¿Cómo? ¿Armas? Sí, sí, habéis leído bien: **katanas, espadas variadísimas, nunchakus** o afiladas dagas son algunos de los "útiles" que cada personaje lleva consigo para dar su merecido al oponente de turno. Esta forma de plantear los

combates añade mayor interés al desarrollo, pues en la mayoría de juegos de lucha los personajes bajan a la arena sólo "con lo puesto".

### ¡Cuidado, que te caes!

Otra de las notas que diferencian a «Soul Calibur II» son los **rings, los escenarios de combate** que en este caso son espacios abiertos, es decir, decorados sin límites laterales. Esto quiere decir que en mitad de una pelea, y si no andamos con ojo,

podemos ser expulsados en cuanto nos descuidemos. Y claro, ¡adiós al round! O sea que también tenemos que echar mano de la estrategia.

En cuanto a número de personajes y modos de juego, el título anda más que servido. De primeras podemos elegir entre nada menos que **ocho modos diferentes**, pero es que a medida que avanzamos se irán sumando muchas más. El más destacado es el modo **Weapon Master**, que invita a disputar gran

### PRUEBA TU HABILIDAD

Sólo tienes que elegir el modo versus, conectar otro mando y esperar al rival. Tu amigo, tu hermano, el vecino, da lo mismo cuando se trata de descargar adrenalina. Podéis configurar los combates a vuestro gusto: ajustar el tiempo, elegir el ring o iniciar la pelea con más o menos energía. Luego sólo queda pasar a la acción.





# POKÉMON

## EDICIÓN ZAFIRO



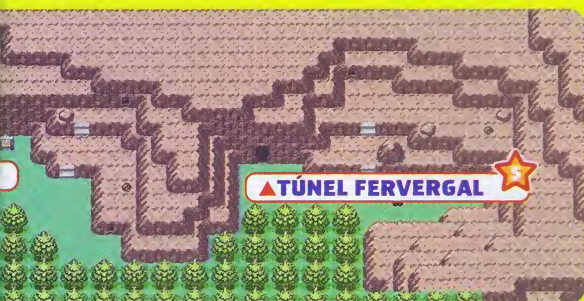
**Nintendo®**  
*Acción*





## TÚNEL FERVERGAL

¡Si tienes Golpe Roca, usa este túnel como atajo entre P. Verdegall y Ciudad Férica!



## TÚNEL FERVERGAL



En algunas rutas hay zonas en principio inaccesibles, a las que solo podrás llegar si en Ciudad Malvalona coges la bici adecuada.



## CIUDAD MALVALONA



## CIUDAD MALVALONA



## RUINAS DESIERTO

### SALA 1



### RUTA 111

### SALA 2



Aquí habita otro Pokémon perteneciente al trío de los legendarios. Este se llama Regirock.



**Nintendo**

[pokemon.nintendo.es](http://pokemon.nintendo.es)





RUTA 111▶

RUTA 112



RUTA 111▶

◀ MONTE CENIZO

▲ SENDA ÍGNEA ★

▲ SENDA ÍGNEA ★

▲ DESFILADERO ★

RUTA 111▶

◀ PUEBLO LAVACALDA



SENDA ÍGNEA



La Senda Ígnea une dos zonas de la Ruta 112.

Este es uno de los entornos que más gustan a los Pokémon de fuego. Si te pirras por este Tipo de Pokémon, aquí puedes capturar a Numel, Slugma y Torkoal.



RUTA 112 ▼

RUTA 112 ▼

RUTA 111



◀ RUTA 113

◀ RUTA 112

◀ RUTA 112



▲ RUINAS DESIERTO

y Zafiro







**EDIC**  
**RU**

**1**





**CIÓN**  
**UBÍ**





**ruta 114**



**PUEBLO PARDAL**



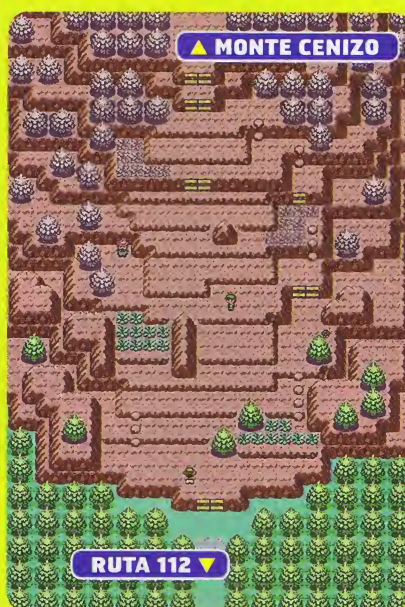
**ruta 113**



**MONTE CENIZO**



**DESFILADERO**



El Desfiladero es un lugar estupendo para practicar con la BICI ACROBÁTICA.



**PUEBLO LAVACALDA**



**Pokémon Rubí**  
**Mapa de Hoenn**

Zona Norte



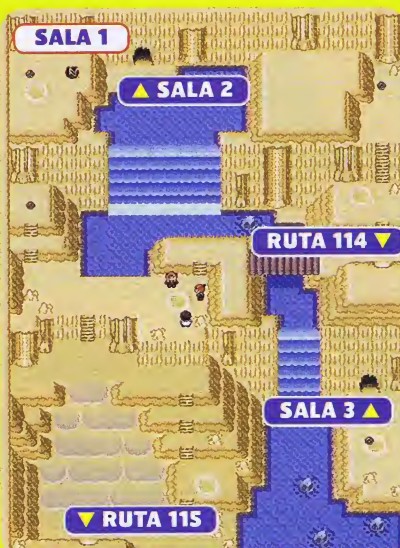
## **ruta 115**



## **CASCADA METEORO**



Aquí verás la primera disputa importante entre el Equipo Magma y el Equipo Aqua. Dependerá de la versión del juego que tengas, pero aprenderás que uno de estos dos equipos es en realidad amigo, tu gran aliado.



## **CIUDAD FÉRICA**



## **ruta 116**



## **PUEBLO VERDEGAL**



## **TÚNEL FERVERGAL**



## **ruta 117**

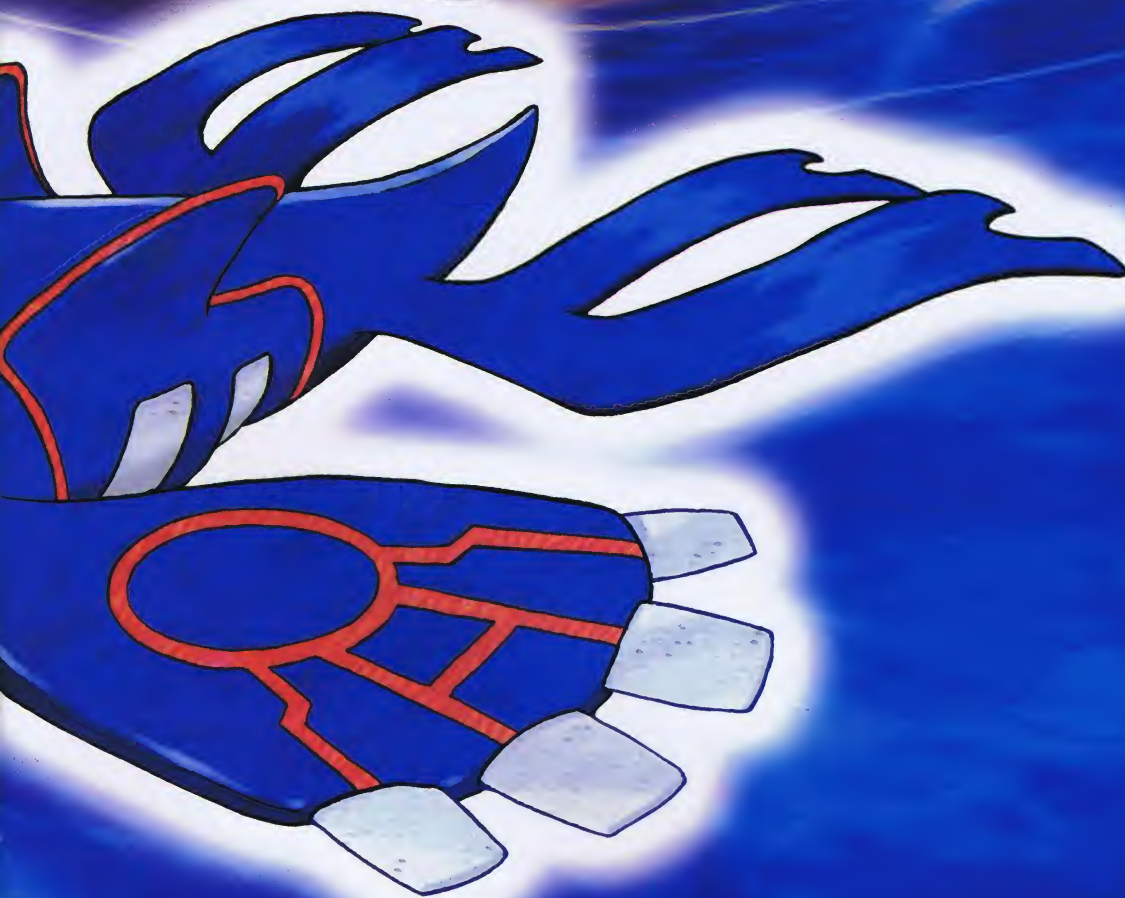




# POKÉMON

## CIÓN FIRO

TM



The Pokémon Company

**Nintendo®**

[pokemon.nintendo.es](http://pokemon.nintendo.es)





Todos los personajes aparecen en combate con su correspondiente arma. Las que más abundan son las espadas o katanas, pero también hay otras muy impactantes.



El control de los luchadores es perfecto. Con solo tres botones es posible realizar una amplia gama de movimientos. Eso sí, dominarlos todos requerirá algún tiempo.



La mejor forma de ganar un round es expulsar a nuestro contrincante del ring.

**JUEGAZO** Namco ha creado el MEJOR JUEGO de lucha para GC. Hay montones de modos de juego y personajes, el control es genial, y los gráficos son una pasada.



En el juego aparecen más de 20 personajes diferentes (¡verlo para creerlo!), aunque algunos permanecerán ocultos (Cervantes, Charade...) hasta que los saquéis.



Para hacer un Perfect (vamos, que no nos toquen) habrá que practicar mucho.



Yoshimitsu (el de azul) es el personaje más raro del juego. ¡Vaya pintas, el tío!

## PELEA COMO QUIERAS

La oferta de modos de juego es impresionante. A nosotros nos flipan todos, pero también tenemos favoritos. Y son:



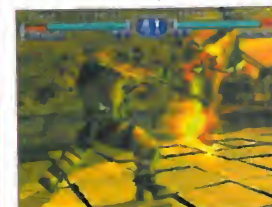
En Weapon Master podemos conseguir hasta 700 armas.



En Team Battle peleamos en equipos de tres luchadores.



El modo Arcade es como jugar a la recreativa... ¡alucinante!



El modo Extra Time Attack es frenético. ¡El tiempo corre!





Todos los personajes cuentan entre su repertorio de golpes con varios movimientos especiales casi imposibles de bloquear. Conocerlos y usarlos será fundamental.



Si avanzamos en el juego, podremos llegar a conseguir un montón de extras, como trajes guays para los luchadores (como ese fucsia) o galerías de imágenes.



Los personajes son de un tamaño enooooorme (algunos ocupan toda la pantalla), pero el trabajo con las animaciones hace que se muevan de forma espectacular.



Los duelos son tremendamente igualados, pero con Link siempre tendréis un puntito de ventaja. No es que sea mejor que el resto, pero mola tanto jugar con él...

## LUCHADORES DE AUTOR

El dibujante Todd McFarlane ha creado un personaje en exclusiva para el juego. Se trata del poderoso NECRID.



► cantidad de combates bajo circunstancias especiales, como comenzar la pelea con menos salud o eliminar a nuestro enemigo en un límite de tiempo. El gran aliciente es que podemos conseguir **hasta 700 armas adicionales** para nuestros personajes. ¡Qué pasada! Lo mismo ocurre con la cantidad de luchadores que conforman el plantel. En un principio hay **15 disponibles**, pero su número crece hasta superar la veintena si le damos caña al juego. ¿Y a que no adivináis quién ha decidido pasarse por aquí? ¡Pues nada menos que a Link, sí, el protagonista de la saga «Zelda»!

### Bienvenido, Link renderizado

Link es un personaje exclusivo de esta versión del juego, o sea, que todos los que no tengan una Cube se van a quedar sin poder manejarlo... Y bien que lo lamentarán porque no

sólo es uno de los personajes más "cool" y equilibrados del torneo, sino que además luce majestuoso. En 3D, renderizado, con volumen, con el aspecto que iba a aparecer en la versión "inicial" de «Wind Waker» Para colmo puede emplear las armas que lleva en sus aventuras: bombas, bumerán y arco. Menuda flipada, ¿verdad? Por lo que respecta al control, tanto Link como el resto de luchadores se manejan de forma simple pero muy completita: con sólo tres botones es posible realizar una gama increíble de movimientos, golpes especiales y combos. ¡Y no os olvidéis de las alucinantes llaves o presas! Por supuesto dominarlos todos es otro "cantar", pues se requiere de muchas horas de práctica. O sea que a los "maestros" de este tipo de arcades, los que quieran dominarlo a fondo, les esperan unos cuantos días de

juego. Algo que tampoco les va a importar mucho, pues no es precisamente de los arcades más feos que nos hayamos echado a la cara, ¿verdad?...

### ¡Pero qué bonito, Dios mío!

Aquí queríamos llegar, a soltar unas cuantas prendas sobre el apartado gráfico. «Soul Calibur II» luce espectacular, lo mejor que se ha visto en juegos de lucha... y de otros géneros. ¡Mirad el modelado de los personajes! Pero si en los planos cortos llegan a verse las animaciones de sus caras. Qué guay, así podemos estar al tanto de su estado de ánimo. Los escenarios cuentan con un nivel de detalle y una profundidad que se nos cae la baba en plena batalla. Eh pero que se trata de luchar no de babear, aunque tranquilos, hay mucho tiempo por delante; hasta barba os va a salir...





Al final de cada pelea veremos una repetición de los últimos instantes del combate. Abrid bien los ojos, son espectaculares.



En las tomas cercanas se aprecian perfectamente los rostros y expresiones de los colegas. ¡Por no hablar de los abdominales!

**PARA SIEMPRE** Este juego acumula tal cantidad de luchadores, modos, combos y extras, que estaréis muchos meses pegaditos a él.

## LINK ENTRA EN EL JUEGO

¡Y cómo! Con el aspecto que le diseñaron inicialmente para Zelda, renderizado 3D, con todas sus armas (arco, espada, bumerán) a punto. Un luchador inigualable.



Link maneja su Espada Maestra como nadie. Temedle, es mortal.



El arco es el mejor arma de Link. ¡Sus flechas son letales!



Los escenarios impresionan. Dan ganas de quedarse a vivir por allí, ¿verdad?



Para evitar que los rivales nos impacten con sus armas tenemos dos opciones: bloquear sus ataques o utilizar la profundidad de los fondos para pasar a otro plano.



A rematarlo. Aunque esté en el suelo, nada, que le podemos seguir golpeando.



Además de usar las armas, los luchadores pueden dar unas patadas que para qué...

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

96

- ▲ Fantásticos: los personajes, decorados, efectos... Todo en «SCII» es brillante.
- ▼ Algunos escenarios que desbloqueamos, no alcanzan la calidad de los «normales».

### SONIDO

92

- ▲ Músicas y efectos ambientan la pelea de forma admirable.
- ▼ Algunas melodías pueden resultar algo «blandas».

### JUGABILIDAD

97

- ▲ Genial control, combates equilibrados... ¡Y podemos jugar con Link!
- ▼ Si no te gusta la lucha... no sabes lo que te pierdes.

### DURACIÓN

98

- ▲ Más de 20 luchadores, infinitos modos de juego... ¡Durará toda la vida!
- ▼ ¡Queremos más personajes! Por pedir que no quede...

## TOTAL

97

- ▲ Todo: control, opciones, personajes, gráficos... Y la presencia de Link.
- ▼ ¡¿Cómo que no os mola luchar?! Habráse visto.

## VALORACIÓN



### PARA LLORAR DE LA EMOCIÓN, COLEGAS

Namco ha citado el juego de lucha definitivo para GameCube. Habría que hacerle un monumento a esta gente. No sólo por traernos un juego con el que soñábamos, sino además por incluir en él al Link, cómo decirlo, «original»; con el aspecto 3D que tanto nos mola y sus mejores armas. Un juego totalmente irresistible.

## EL RANKING

1. Soul Calibur II
2. Mortal Kombat D.A.

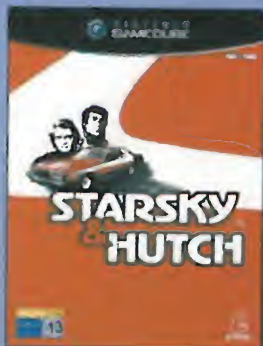
El arcade de Namco ha logrado superar los sangrientos combates de «Mortal Kombat» gracias a sus modos de juego, su increíble aspecto gráfico, movimientos... ¡y la posibilidad de poder pelear con nuestro querido Link!





## FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: **EMPIRE**
- Desarrollador: **MINDS EYE**
- Tipo de juego: **CONDUCCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **+ 13 AÑOS**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**
- Fases: **25 MISIONES**
- Extras: **EPISODIOS ESPECIALES**
- Modos: **2**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

**¡Policía, pare el coche en...! ¡que pare!**

# STARKY AND HUTCH

Dos detectives socarrones, un coche bicolor, acción y disparos sin tregua. ¿Te apetece? Pues no se hable más.

**E**rais demasiado jóvenes cuando estos dos detectives tan chulos triunfaban en la televisión. Pero seguro que sus nombres os suenan, ¿a que sí? Y ese pedazo de coche, el Ford Torino bicolor... ¡cómo molaba! Al volante de este cacharro nos ha puesto Empire, con un juego que va a convertirnos en Starsky y Hutch.

### Dale caña, que se escapan

O sea que somos dos detectives que no se andan con chiquitas, y que por lo visto, andan siempre metidos en problemas. En Bay City, la ciudad del juego, el problema es que hay muchos delincuentes, y nosotros tenemos que pararlos los pies. ¿Cómo? **Persiguiéndolos con el coche y dejándolos fuera de juego**

**a base de embestidas, choques y disparos.** El coche no dispara, no: es Hutch, con medio cuerpo fuera por la ventanilla, el que se encarga de ello. Así que de esa guisa tenemos que recorrer las calles y carreteras de una ciudad muy bien plantada mientras disparamos a los malos y de paso también a los múltiples ítems, objetos

y dianas que salen por el camino. **La acción se sucede vertiginosa**, y como el control no da problemas, gráficamente resulta espectacular y la banda sonora funciona a las mil maravillas, la verdad es que el juego acaba convenciendo. Lo menos bueno es que la mecánica se repite más de la cuenta. Tanto disparo...

### COMO EN LA TELE

La audiencia manda. Si no mantenemos un nivel alto de público frente a la pantalla, la producción de la serie se irá al garete. En el juego también tenemos que mantener una audiencia alta deleitando al "respetable" con choques, saltos, derrapes... y evitando atropellos o golpes a vehículos "inocentes".







Hutch se pasa todo el juego con medio cuerpo fuera, disparando a los delincuentes. Y entre los disparos y el ritmo de la conducción, las persecuciones son emocionantes.



Por el camino tenemos que hacernos con items que luego nos ayudan en la misión.



Las fases están repletas de situaciones que nos dejan con la boca abierta.

## LOS EVENTOS ESPECIALES

Las calles están plagadas de items como turbos, agarre extra, sirena, aumento de audiencia o eventos especiales.



Los eventos provocan escenas sorprendentes, con explosiones...



...cambios de cámara, saltos y, claro, subidón de audiencia.



El motor gráfico da mucho juego. Los coches son muy sólidos, la ciudad está bien ambientada y las persecuciones se desarrollan de forma vertiginosa... y accidentada.

**MUY MOLÓN** Aquí vamos a encontrar un juego de emocionantes persecuciones de coches, con muchos disparos, efectos, acción sin tregua y el glamour de dos detectives estrellas de una serie de televisión. ¿Que no te suenan? Bueno, el juego mola igual.



No en todas las misiones conducimos el Ford Torino; también nos pondremos al volante de un "simple" coche patrulla.



Esta ciudad es como un campo de batalla. Y si no, ya nos encargaremos nosotros, causando todo tipo de destrozos.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

86

- ▲ La ciudad está bastante bien ambientada, y el motor de conducción raya a buen nivel.
- ▼ Un poco más de detalle en la ciudad y en los coches no habría estado de más.

### SONIDO

84

- ▲ La música es auténtica. ¡Arriba esos años 70!
- ▼ Los efectos son un pelín pobres en variedad.

### JUGABILIDAD

89

- ▲ Las persecuciones resultan muy intensas y emocionantes. ¡Engancha al primer acelerón!
- ▼ Los objetivos de las misiones se repiten demasiado.

### DURACIÓN

89

- ▲ Dos modos de juego e infinidad de extras le auguran una larga vida.
- ▼ A no ser que te canses de perseguir y perseguir...

**TOTAL 88**

- ▲ La intensidad de las persecuciones. El "glamour" de la serie de televisión.
- ▼ Las misiones son muy parecidas entre sí.

## VALORACIÓN



### ¡¡QUE REPONGAN LA SERIE, POR FAVOR!!

Nos ha encantado jugar con los polis héroes de nuestra infancia. Conducir el Ford Torino y dejar a los malos fuera de juego con las mismas armas que tan bien usaban Starsky y Hutch en la pantalla. Pero por fortuna su presencia en el juego no es determinante, de modo que si no los conoces, también pasarás un rato muy divertido.

## EL RANKING

1. Burnout 2
  2. Starsky & Hutch
  3. Crazy Taxi
- El juego de los polis sube alto en nuestro podio, pero no puede con la técnica y jugabilidad del juego de Acclaim. Eso sí, el glamour de Starsky y Hutch arrasa a los taxis amarillos.



¡A Tony le ha salido competencia!

# DISNEY'S EXTREME SKATE

Woody, Simba, Tarzán, Timon y Pumbaa... ¡Todos los personajes Disney quieren ser el skater "number one"!



FICHA TÉCNICA



GAMECUBE



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: NEVERSOFT
- Tipo de juego: SKATE
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2
- Edad: + 3 AÑOS
- Tarjeta de memoria: 9 BLOQUES
- Modos: 2 + MULTIJUGADOR
- Datos: 8 PERSONAJES + EDITOR
- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## CADA UNO EN SU "PELI"

**CADA PERSONAJE SE MUEVE POR LOS ESCENARIOS DE SUS FILMS.** De esta forma vemos a Woody en la habitación de Andy, a Timon y Pumbaa haciendo acrobacias por la selva, a Tarzán patinando entre las lianas de la jungla... e incluso habrá una ciudad especial llamada Olliewood para los personajes que creemos.



Woody se lo pasa en grande en el escenario de Pizza Planet.



Aquí Tarzán, haciendo el loco por la selva de su misma película.



Timon y Pumbaa son tan inseparables que comparten hasta monopatín (trozo de madera, mejor dicho). Cada salto con ellos será una risa, no hay más que verlos.



Cuanto más espectaculares sean nuestros saltos, más puntos ganaremos.



Con el modo editor podremos crear nuestro skater de los pies a la cabeza.

Los personajes de las películas más famosas de la Disney han decidido probar suerte con eso del skate, y resulta que no se les da nada mal. Al igual que en «Tony Hawk», la cosa va de recorrer **grandes escenarios** y cumplir las misiones que nos encargan otros conocidos personajes: **desde enlazar los trucos más difíciles, hasta recoger ítems o salvar una tropa de soldados de juguete.** Pero, eso sí, en todo momento tenemos una libertad pasmosa, porque con

un poco de imaginación podemos saltar por casi (o sin casi) todos los lugares del escenario: puentes, mesas, árboles, máquinas arcade... y, por supuesto, rampas, el lugar ideal para practicar los primeros trucos.

### Hakuna matata, ¡y salta feliz!

Patinar con estos personajes por sus películas es un puntazo visual (la animación tiene el sello de la casa), sonoro (canciones cañeras) y además tiene premio: **cumpliendo los objetivos se desbloquean nuevos**

skaters y escenarios. Y encima se puede hacer **una cantidad enorme de saltos con un control sencillote** que pone las cosas muy facilitas para los menos expertos.

En lo único que quizá flojea es en los escenarios, porque puede que los diez que ofrece se queden pelín cortos. Aun así, es de esos juegos que no olvidas rápidamente, ni después de habértelo acabado, porque siempre hay ganas de superarse con combos (o caídas, claro) cada vez más espectaculares.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

Los protas están genial, pero los escenarios son muy poligonales.

### SONIDO

Musica cañera y bastante pegadiza. Voces en inglés.

### JUGABILIDAD

Un montón de "tricks", aceptable velocidad y buen control.

### DURACIÓN

Diez escenarios y ocho skaters. Se hace poco, pero hay extras.

**TOTAL 85**

▲ Ideal si queréis empezar en esto del "eskaeo".

▼ Si ya jugasteis con Mr. Hawk... nada nuevo.

## VALORACIÓN

Si sois fans de Disney y queréis empezar en esto del monopatín, debéis probarlo. Pero si estáis hechos a Tony Hawk, este juego os resultará más bien fácil.



# IMAGENES EN COLOR

Conéctate a nuestro portal WAP y podrás bajarte IMAGENES EN COLOR y MELODÍAS POLIFONICAS directamente a tu móvil!

anda "WAP.97" al 5511. Recibirás un SMS con todos los datos necesarios para conectarte, GUARDA la configuración, busca "skilogo.com" entre las conexiones wap y ya puedes entrar. Si lo prefieres también puedes llamar al 806 488 515, introducir el código de la imagen que quieras luego tu número de móvil y obtendrás la dirección wap donde descargarla.

Solo para móviles con tecnología MMS y que permitan descargas de WAP



## JUEGOS JAVA

DESCARGATELOS EN EL 806 488 515!

PARA NOKIA 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250, 650, MOTOROLA T720, SHARP GX10, SIEMENS C55, M50 y MT50



### COMO DESCARGAR JUEGOS JAVA:

Llama al 806 488 515. Te daremos 2 opciones. Si sabes el código del juego entra por la 1 y te daremos la dirección WAP donde podrás bajarlo, sino, entra por la 2, te enumeraremos los juegos y tú nos dirás el que quieres. Verás los códigos de todos los juegos y los móviles compatibles en: [www.telelogo.net](http://www.telelogo.net)

# ¡¡DALE VIDA A TU MOVIL CON LAS ULTIMAS NOVEDADES!!

¡¡EL AUTENTICO NUMERO 1 ESPAÑOL!!

## MELODIAS MONOFONICAS y POLIFONICAS

Las melodías monofónicas son compatibles con Nokia, Sagem, Motorola y últimos modelos de Samsung, Siemens, Ericsson, Alcatel y Trium con editor de melodías y EMS. Las melodías polifónicas son compatibles con móviles con tecnología MMS y que permitan descargas WAP

TOP TEN		HITOS LATINOS			
MONO	POLI	MONO	POLI		
302472	320348	Alejandro Sanz - No es lo mismo	302455	320332	Lorna - Papi Chulo
302473	320349	Banda Jerez - La cabrona	302439	320317	O Teusoro Do Pirata - K. Africa
302469	320345	Ojú - Las niñas	302411	320274	Jaleo - Ricky Martin
302477	320353	Anuncio ONCE - Las Tapitas	302440	320255	Ven Ven Ven - Sex Bomb ★
302467	320343	La madre de José - El canto...	302460	320255	Mia - Juan Camus
302474	320350	David Bisbal - Fuiste Mia	302438	320331	Que vuelva ya Georgie Dan
302468	320344	No te escaparas - Hombres G	302326	320261	Morenita - UPA Dance
302465	320341	Faint - Linkin Park	302460	320335	Tal Vez - Ricky Martin ★
302471	320347	Tanga Girls - Mais que nada	302460	320342	Lunae - Hipnotizadas ★
302470	320346	Son de Amores - Andy & Lucas	302455	320334	Ricardo Arjona - Dame

## EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI		MONO	POLI	
302437		Shape - Sugarbabes	302417	320272	Kilómetros - Sin Bandera
	320301	Beautiful - Snoop Dogg	302418	320271	Para que la vida - E. Iglesias
302438		In Da Club - 50 Cent	302360	320210	Devuelveme La Vida - A. Orozco
302412	320275	Come Undone - R. Williams	302359	320214	No te Rindas - Alex Ubago
302421	320275	Stars - The Cranberries	302447	320214	Es por ti - Elena Gadel
302435		Up - Shania Twain	302444	320264	Eres mi Religion - Mana
	320299	I Can - Nas	302445	320211	Lia - Chenoa
301688	320294	Moi Lolita - Alizee	302446	320265	Mariposa Traicionera - Mana
302376	320291	Fighter - Christina Aguilera	302447	320266	Se me olvidó tu nombre - Shalim
302311	320288	Here it Comes Again - Mel C	302448	320267	Mi Primer Millón - Bacilos
301682	320289	Crawling - Linkin Park	302449	320268	No Vuelvas - Roser
	320286	Excuse Me Miss - Jay-Z	302450	320269	Tal Vez - Alex Ubago
302422		Tu es Foultu - In-Grid	302451	320270	Como Pude - Merche
302476	320282	Another Night - SPS	302452	320271	Besa mi piel - Natalia
302366	320282	Drove All Night - Celine Dion	302453	320272	Ojos Negros - P. Manterola
300317	320272	7 days - Craig David	302454	320273	Calavera - Seguridad Social
	320294	Superman - Eminem	302455	320274	No me JAMES Iluso
302381	320216	Sunrise - Simply Red	302456	320275	Dime - Beth
302401	320257	Libertine - Kate Ryan			
302340	320284	You Spin Me Around - Thalia			
	320283	X Gonna Give It To Ya - DMX			
302385	320241	For what its worth - Cardigans			
302433		I Begin To Wonder - D. Monogue			
302464	320148	Crazy in love - Beyonce			
302237	320152	Cleaning Out my... - Eminem			
	320233	Another Night - SPS			
301464	320095	Paid My Dues - Anastacia			

## MELODIAS ORIGINALES

302262	320262	Crazy Beer - The	MONO	POL
302263	320267	In my place - Coldplay		
302317	320262	American Life - Madonna		
<b>MELODIAS ORIGINALES</b>				
MONO	POL			
301739		Melodia celta	320311	Samba Adagio - Safri Duo
301740		Melodia india	320357	Move Mania - Sash!
301741		Melodia china	320315	Scatman - John Scatman
301343		Melodia arabe	320303	Around The World - Daft Punk
301742		Melodia rusa	320308	Mysterious Times - Sash!
			320312	La Primavera - Sash!
			320309	Porcelain - Moby
<b>VIDEOJUEGOS</b>				
WMAW				

## CINE Y TV

MONO	POLI				
300489	320049	Gladiator	-----	300490	Bubble Bobbie
300490	320050	Braveheart	-----	300491	Doom
300491	320051	Star wars	-----	300492	Duke Nukem
300492	320052	Superman	-----	300493	Ghouls'n Goblins
300493	320053	Titanic	-----	300494	Tetris
300494	320054	Indiana Jones	-----	300495	Sonic
300495	320055	Mision Imposible	-----	300496	Golden Axe
300496	320056	Looney Tunes			
300497	320057	El Padrino			
300498	320058	James Bond			
300499	320059	Hook			
300500	320060	Los Simpsons			
300501	320061	Rasca y Pica			
300502	320062	South Park			
300503	320063	La Pantera Rosa			

## HIMNOS DE FUTBOL

**CHAT**  
 ¡Llaga con tu móvil!!  
 Envía "Ligar97" al

**CHAT**

¡Liga con tu móvil!!

Envía "Ligar97" al 5511\*\*

¡Chic@s de tu ciudad te están esperando!

**VIDENCIA EN DIRECTO**

Envía al 5511\*\* "VIDENCIA97" seguido de tu pregunta. Ejemplo: VIDENCIA97 ¿triunfaré esta noche? y en un instante recibirás en tu móvil la respuesta de un vidente profesional.

## TELE LOGO

www.telelogo.net

806 488 515

LLAMA, INDICA TU NÚMERO DE MÓVIL Y LA REFERENCIA DEL LOGO O MELODÍA Y AUTOMÁTICAMENTE LO RECIBIRÁS.

TAMBIÉN PUEDES PEDIR LOGOS Y MELODÍAS POR:

**SMS AL 5511**

ENVÍA EL MENSAJE "L.97." SEGUIDO DE LA REFERENCIA (EJEMPLO: "L.97 301245") CUANDO LLEGUE TU PEDIDO MEMORIZALO.

MATRIX		
112676	112679	112678
100% CULE		
108742	111083	108671
1+2=?		
104737	100292	112623
STONESOUR		
112682	101980	112677
EMINEM		
106330	100067	104979
FERNANDO ALONSO		
101385	112675	112674
NO FEAR		
100187	103964	100841
Beckham		
112681	112635	112634
112683	112680	111565

## ¡HAZ TU PROPIO LOGO!!

¡PONTE DE LOGO TU NOMBRE O LO QUE TU QUIERAS!

Envía "MILOGO.97.tu texto" al 5511\*\* (ejemplo: MILOGO.97.Sergio)

## SALVAPANTALLAS NOKIA

Gladiator	Johnny Bravo	Jocker	Che Guevara	Mona Lisa
400444	400439	400438	400366	400348

## ¡JUEGO DE AVENTURAS POR SMS! NOCHE DE LIGUE

Envía "CHISTES 97" al 5511\*\*  
Envíalos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

Envía "PIROPOS 97" al 5511\*\*  
Envíalos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

¡Frases para ligar! Envía "LI.97" al 5511\*\*  
Envíalos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú? Envía al 5511\*\*  
"In.97.nº móvil destino"

Frases célebres de personajes famosos para añadir a tu repertorio  
Envía al 7799\*\* "FR"

CONQUISTA A LA CHICA DE TUS SUEÑOS O MUERE EN EL INTENTO ¡SI LLEGAS AL FINAL TENDRÁS PREMIO SEGUNDO!

Envía "NOCHE.97" al 5511\*\* Envía "NOCHE.97.opción" para elegir (ej: NOCHE.97.A)

## ¡¡GRAN SORTEO!!

Envía "GANAR97" al 5511\*\* y entrarás en el sorteo de un fantástico Ericsson P800 con pantalla táctil y cámara de fotos incorporada

Logos: Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con tecnología EMS. Melodías: Nokia, Sagem, Motorola y últimos modelos de Samsung Siemens (c45 sólo última versión), Ericsson, Alcatel y Trium con editor de melodías y tecnología EMS. Servicios por SMS: Todos. Salvapantallas: Nokia Para mayor seguridad consulta el manual de instrucciones de tu móvil. Si quieres más información, entra en nuestra página web: [www.telelogo.net](http://www.telelogo.net) Costes (iva incluido): \*806/906: 1'09 €/min - \*\*SMS: 1 € (necesitarás 2 SMS para efectuar una descarga). Apartado de correos 156 de CASTELLÓN





## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- ▶ Compañía: NINTENDO
- ▶ Desarrollador: CAMELOT
- ▶ Tipo de juego: ROL
- ▶ Idioma: CASTELLANO
- ▶ Edad: + 7 AÑOS

- ▶ Batería: SI
- ▶ Jugadores: 1-2

- ▶ Niveles: UN ENORME MUNDO
- ▶ Datos: 39 DJINN
- ▶ Modos de juego: HISTORIA Y COMBATES DOS JUGADORES

- ▶ Precio: 44,95 €
- ▶ A la venta: YA DISPONIBLE

*¡El Rey ha vuelto, viva el Rey!*

# GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

Aventureros del mundo, estamos de celebración. Nuestro «Golden Sun», al fin, vuelve para iluminarnos.

Cuando nos disponíamos a viajar a un nuevo continente para “rematar” la aventura; justo cuando la historia se había puesto más interesante, va y se nos acaba. Adiós «Golden Sun». La misma cara de “bobos” se nos quedó a todos en ese momento. ¿Ah, pero, ya? Menos mal que más tarde comprendimos que un guión tan genial, tan enorme, no se podía desarrollar entero en un solo cartucho. Por eso...

### ¡Se acabó la espera!

Exactamente en ese punto comienza este nuevo «Golden Sun: La Edad Perdida». Los personajes, el mapa y, por supuesto el argumento son los mismos que en el primer título, porque esto no es ni más ni menos

que la continuación de la gran historia que se desarrolló en nuestras consolas hace ya más de un año. Incluso podemos **cargar nuestros personajes del primer cartucho en éste** con cable Link o un password que obtuvimos en el anterior juego, pero eso ya son temas avanzados. Ahora es momento de acordarse de

todos los que lleguen de nuevas y se estén preguntando de qué narices va esto. Ahora mismo lo explicamos.

Veréis, esta saga de Rol es de lo mejorcito que hay en el género ahora mismo. Por varias razones. Sin ir más lejos, su argumento. Una **historia enorme, tanto en extensión como en profundidad**, intensa, con giros ▶

### CAPTURE TU DJINN

Algunos Djinn se nos unirán por propia iniciativa, pero la mayoría son bastante huidizos. Para capturarlos, síguelos hasta acorralarlos en los mapeados (y son listos, los malditos). Más tarde, lucha contra ellos como si fueran enemigos. Una vez que los derrotes, podrás usar sus increíbles poderes y habilidades.







He aquí uno de esos magníficos efectos visuales que luce el juego. La ejecución de la psinergia llena de estallidos, luces y colores la pantalla de nuestra GBA.



En esta entrega de «Golden Sun» se ha utilizado el mismo motor gráfico que en la primera parte. Como veis, los escenarios siguen siendo una delicia visual.

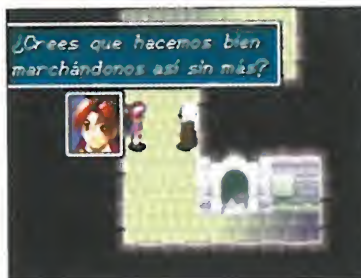


La recogida de un Djinn siempre es un acontecimiento de lo más importante.

**Y MÁS** Esta nueva entrega sigue la historia donde se quedó el primer «Golden Sun». Incluso podremos traspasar a nuestro personaje de «GS» a este cartucho.



Cuando asistimos a acontecimientos importantes, la cámara se sitúa en el punto más adecuado, utilizando incluso giros tridimensionales. Espectacular para un juego de Rol.



Los fans de «Golden Sun» enseguida reconocerán el principio de «GS2».



Los enemigos también hacen sus pinitos en esto de freir al contrincante.

## ARTE DE LA PSINERGIA

La psinergia nos ayudará de maneras diferentes a lo largo del juego. Estos son sólo cuatro de sus múltiples usos.



Atacar con magia en las batallas es algo muy común.



Tan común como curar las heridas, en batalla o fuera.



Leer las mentes de la gente es de lo más divertido que hay.



Y mover objetos pesados puede resultar muy útil.





Como en muchos juegos de Rol, los vecinos del pueblo nos permiten colarnos en sus casas y revolver los enseres. No es gamberrismo, es que a veces hay ítems.



Algunos enemigos son bastante originales a la hora de justificar una derrota. La magnífica traducción ayuda mucho a meterte en el ambiente de «Golden Sun».



El enemigo se cruza en nuestro camino y, bajo nuestros pies, se despliega el menú de combate: atacar, psinergia, djinn, invocar... ¡Esto huele a batalla de la buena!



Algunas localizaciones están demasiado pobladas, por lo que tendremos que hablar y leer las mentes de todos los habitantes para informarnos bien de la situación.

## SIN... PALABRAS

Para expresar el estado de ánimo o los gestos se utilizan estos graciosos bocadillos. No lo dudéis: ayudan lo suyo.



► argumentales y sorpresas que puedes seguir sin problemas (está en castellano) y que nos mantienen pegados a la pantalla de la Game Boy Advance mientras recorremos el mundo en que se desarrolla la trama. Su aspecto se refleja por un lado en unos detallados gráficos 2D para la exploración en ciudades y páramos, y por otro, a la hora de combatir, con espectaculares emulaciones 3D y llamativos efectos visuales.

### ¿Y cómo se juega?

Pues al estilo clásico: **conversa, investiga, utiliza ítems, resuelve puzzles, recoge tesoros, y sobre todo y ante todo, pelea.** Los combates por turnos se desarrollan eligiendo la acción que quieres realizar cada vez que "te toca". Atacar, defender, utilizar psinergia (magia, hablando en plata), hacer uso de un objeto o huir, son todas

opciones que ya nos suenan, e incluso las ayudas de esos bichejos llamados Djinn pueden recordarnos a lo que en otros títulos llaman invocaciones, pero son precisamente éstos los que revolucionan el cotarro.

### Extraños aliados

Dependiendo del tipo de Djinn (agua, fuego, aire, o tierra) y de los parámetros del personaje al que lo asociemos, obtendremos cambios en las habilidades y la magia de nuestros protagonistas, incluso algunas combinaciones nos hacen cambiar de clase, transformando a nuestro personaje radicalmente. Teniendo en cuenta que cada héroe puede llevar varios Djinn, las posibilidades son ilimitadas. Y eso es algo que los veteranos de los juegos de Rol agradecemos profundamente pues, junto al **equilibrio en la dificultad, esa variedad** hace de

cada batalla un ejemplo de estrategia que recompensa en cada partida.

Pero hasta los grandes juegos tienen sus pequeñas pegas, o al menos parece que nosotros nos esforzamos por encontrárnaslas. Y es que en este caso lo elaborado del argumento **hace que la historia avance a un ritmo un poco lento**, con muchas conversaciones y escenas en las que el jugador se limita a mirar como se desarrolla la aventura; a los que busquen un tipo de Rol más arcade, más movidito, seguro que se les pone mala uva en esos momentos. Aparte de ese matiz, suponemos que ha quedado claro en el texto que **estamos ante un título imprescindible, frente al que no se puede dudar en la tienda.** Si te gustó la primera parte, lo debes tener; si aún no has jugado con él, cómprate los dos; a partir de ahora será tu cartucho más preciado.





Ir de compras es fundamental para encarar las batallas con un mínimo de seguridad, pero el dinero no se consigue fácilmente.



Muchos de los objetos sólo se pueden recoger una vez que aprendamos a manejar los hechizos más avanzados.

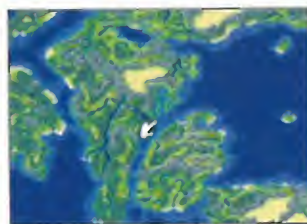
**EQUILIBRIO** Los combates nunca se hacen rutinarios por la magnífica planificación de los desarrolladores y por la variedad de Djinn.

## NO PIERDAS DE VISTA EL MAPA

Como todo juego de rol que se precie, "Golden Sun" tiene su mapa, y realmente extenso en este caso. Saldremos a él cuando viajemos de un escenario a otro.



Esta es la vista que tendremos al movernos. No muy abierta pero...



...siempre podemos mirar este mapa global para orientarnos.



Alex sigue utilizando sus trucos acuáticos para sacarnos de apuros.



Los ataques cuerpo a cuerpo de los enemigos comunes no deberían preocuparnos demasiado, pero a veces te sorprenderán utilizando magia, y eso sí que duele.



Las invocaciones son demoledoras. Y cuantos más Djinn haya en el ajo, mejor.



Los paseillos por las ciudades nos dejan descansar entre las numerosas batallas.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS

94

- ▲ Magníficos en líneas generales, destacando algunos escenarios.
- ▼ Hay algunas postulaciones en las batallas. Nada importante.

### SONIDO

93

- ▲ Las melodías se adaptan perfectamente y además no cansan al jugador.
- ▼ Algunos efectos sonoros podrían mejorarse.

### JUGABILIDAD

97

- ▲ Los combates son un ejemplo de equilibrio. El argumento es bueno y profundo. Traducción al castellano. Casi perfecta.
- ▼ A veces el ritmo es lento.

### DURACIÓN

96

- ▲ Extensísima historia y batallas muy bien equilibradas.
- ▼ Se acaba y no se repite.

**TOTAL 97**

- ▲ Retomar un juego tan bueno como «Golden Sun» y saber sacarle todo el partido.
- ▼ Que no aguentes las batallas por turnos o que el ritmo se haga demasiado lento.

## VALORACIÓN



### CONTINÚA EL MEJOR ROL PARA GBA

El segundo libro de «Golden Sun» continúa la historia del primero de la mano del mismo preciosísimo gráfico y ajustada jugabilidad. Nada nuevo (excepto algunos hechizos), pero ¿quién necesitaba un cambio después de haber jugado al primer y arrollador cartucho? Todo un ejemplo de como debe ser un buen Rol.

## EL RANKING

1. Pokémon Rubí/Zafiro
2. Golden Sun: La Edad Perdida

Aunque no se pueda competir con un fenómeno tan extendido como Pokémon, «Golden Sun» es la alternativa (o el complemento) perfectos para los que busquen algo más que Pokémon, o quieran darse una alegría.



El retorno de la "pelota" rosa

# KIRBY NIGHTMARE

Kirby vuelve a protagonizar una aventura de las suyas, variada, divertida y llena de chispa. ¡Zámpate a tus enemigos!

## Y ADEMÁS... MINIJUEGOS

**MINIJUEGOS PARA JUGAR SOLO, O ACOMPAÑADO.** Entre cada fase, abrimos tres divertidos minijuegos (una especie de "patata caliente", una carrera, y un combate de reflejos), que además podemos compartir con amigos con cable link y un solo cartucho.



Una carrera resbalando sobre arco-iris. Gana el más rápido.



En estos combates de Kirby-ninja, gana el que tenga más reflejos.

Sucede que la Tierra de los Sueños ha sufrido el robo del Bastón de Estrellas, y sin él, nadie podrá tener dulce sueños. El Rey DeDeDe lo ha hecho pedazos y a Kirby le encargan recuperarlos para hacer que las cosas vuelvan a su lugar. Y claro, nosotros le echamos una mano... o mejor las dos.

La aventura, que es plataforma a tope, se desarrolla a lo largo de un montón de **fases laberínticas**, con tesoros, salidas secretas y, sobre todo, un variadísimo ejército de



Muchos recordaréis la voracidad de Kirby, siempre está listo para tragarse de golpe a sus enemigos. Ahora se transforma según el tipo de enemigo que caiga en sus fauces...



Los escenarios son plataformeros y están llenos hasta arriba de enemigos.



La mecánica de juego es sencilla y muy adictiva. No dejaréis de saltar y pelear.

enemigos al que combatimos mostrando un voraz apetito. ¿Que qué quiere decir esto?

### Salta y transfórmate

Pues sí, que nos "merendamos" a los enemigos. Y luego los "escupimos" contra los demás, o bien copiamos sus habilidades, **transformándonos hasta en 20 Kirbys diferentes**. Con cada "kirby" no sólo varía nuestra "imagen", sino también los poderes que podemos mostrar. Con ambas cosas echaréis unas buenas risas.

Por otro lado, ya se ve, los gráficos son **variados, coloridos y tienen el encanto** de los juegos de Kirby. Y en cuanto al control, perfectamente adaptado a la mecánica: **fácil y con una jugabilidad desbordante**.

Además, el nuevo Kirby nos regala un **genial multijugador** en el que podemos participar hasta cuatro amigos tanto en los minijuegos (si sólo tenemos un cartucho), como en toda la aventura (con 4 cartuchitos).

En fin, uno de los mejores Kirbys que podéis jugar en vuestra GB.



### FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: HAL LAB.
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: MULTIJUGADOR

- Precio: 44,95 €
- A la venta: 26 DE SEPTIEMBRE

### EL ANÁLISIS

#### GRÁFICOS

Variados, de lo más coloridos, y fondos muy bien realizados.

90

#### SONIDO

Tiene todas las musiquillas de Kirby, y muchos efectos nuevos.

88

#### JUGABILIDAD

Fácil de controlar, con variedad de situaciones y muy divertido.

94

#### DURACIÓN

Los niveles son fáciles, pero se tarda en hallar todos los secretos.

92

**TOTAL 92**

▲ Divertido, variado y con el encanto de siempre.

▼ Pese a los años, no ofrece demasiadas novedades...

### VALORACIÓN

Entretenido, variado, lleno de buen humor y de secretos por descubrir, Kirby sigue en la línea de siempre... que encantará, sobre todo, a los más peques.



# LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

presenta la colección **Los Mejores Juegos para PC**



**Más práctica...  
más completa...  
más actual**

**JUEGO ORIGINAL  
PC • CD ROM  
COMPLETO**



## EL N°6 DE LA COLECCIÓN **KING'S QUEST**

- Disfruta de una de las sagas más famosas creada por Roberta Williams.
- Rol, acción y aventura ¡¡Una combinación perfecta!!
- 7 impresionantes mundos y más de 30 personajes con los que interactuar.
- Totalmente en castellano.



Con cada número un nuevo título de la colección  
"Los mejores juegos para PC"  
PRÓXIMA ENTREGA: RACING SIMULATION 2

## REVISTA+KING'S QUEST

A LA VENTA EL 5 DE SEPTIEMBRE

**POR SÓLO  
3,95€**



# GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

## 007 NIGHTFIRE



EA GAMES ▶ Acción 3D  
▶1-4 J  
Infiltración en primera persona, conducción de coches de lujo y un modo multijugador de cine.  
**Puntuación** 90

## BURNOUT 2



ACCLAIM ▶ Conducción  
▶1-4 J  
Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista, más divertido. Ha mejorado la flota de coches, ha aumentado la velocidad, se ha potenciado el manejo, y los nuevos modos de juego le han dado el toque final.  
**Puntuación** 93

## CAPCOM VS SNK 2 E.O.



CAPCOM ▶ Lucha  
▶1-2 J  
Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.  
**Puntuación** 89

## CRASH BANDICOOT



VIVENDI UNIVERSAL ▶ Plataformas  
▶1 J  
Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.  
**Puntuación** 86

## DEAD TO RIGHTS



NAMCO ▶ Acción  
▶1 J  
Acción, tiroteos, combates, con un desarrollo variado y divertido. Acompañan puzzles y minijuegos.  
**Puntuación** 87

## DIE HARD VENDETTA



VIVENDI UNIVERSAL ▶ Acción 3D  
▶1 J  
Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehén.  
**Puntuación** 89

## EVOLUTION WORLDS



UBI SOFT ▶ Rol  
▶1 J  
Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de «Pokémon» y «Golden Sun». Está dicho todo...  
**Puntuación** 87

## ENTER THE MATRIX



ATARI ▶ Acción  
▶1 J  
Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. «Wachowsky» de pura cepa.  
**Puntuación** 90

## F-1 CAREER CHALLENGE



ELECTRONIC ARTS ▶ Velocidad  
▶1-4 J  
Te permite convertirte en un piloto de verdad. Competir con los grandes y saltar de escudería.  
**Puntuación** 90

## ETERNAL DARKNESS



NINTENDO ▶ Aventura de terror  
▶1 J  
La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.  
**Puntuación** 94

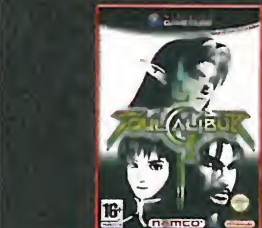
## FIFA 2003



ELECTRONIC ARTS ▶ Fútbol  
▶1-4 J  
El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y Paco González. No se puede pedir más.  
**Puntuación** 94

## LA NOVEDAD DEL MES

### SOUL CALIBUR II



NAMCO ▶ Lucha  
▶1-2 J  
Hemos dicho tantas cosas de este juego, hemos desperdigado tantos calificativos, que para esta guía casi nos hemos quedado sin palabras. Está bien, digamos algo que a lo mejor aún no habíamos dicho: chicos, tenéis que compraros este juego. Es flipante.  
**Puntuación** 97

## HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



EA GAMES ▶ Aventura  
▶1 J  
Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.  
**Puntuación** 92

## ISS 3



KONAMI ▶ Fútbol  
▶1-2 J  
Tan espectacular como siempre, pero más arcade que otras entregas y con interesantes toques de «aventura».  
**Puntuación** 88

## LAS DOS TORRES



EA GAMES ▶ Acción  
▶1 J  
Imaginate, en mitad de los campos de Tierra Media, luchando contra orcos y otras malvadas criaturas.  
**Puntuación** 91

## LOS SIMS



EA GAMES ▶ Estrategia  
▶1-2 J  
Resulta divertidísimo convertirte en el cabeza de familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...  
**Puntuación** 90

## LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO ▶ Aventura  
▶1 J  
¿Pero todavía no te has hecho con esta «fantasmal» aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...  
**Puntuación** 90

## MARIO PARTY 4



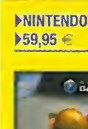
NINTENDO ▶ Tablero  
▶1-4 J  
Un juego para vivir semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amigos. Auténticamente irresistible.  
**Puntuación** 91

## MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



EA GAMES ▶ Acción 3D  
▶1-4 J  
Aístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.  
**Puntuación** 90

## METROID PRIME



NINTENDO ▶ Aventura  
▶1 J  
El «otro» gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Permiten vivir la acción con detalle y emoción, junto a un nivel visual que deja atrás a todo lo visto.  
**Puntuación** 99

## MORTAL KOMBAT D. A.



MIDWAY ▶ Lucha  
▶1-2 J  
Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado. Esto es serio y duro, violento, para adultos.  
**Puntuación** 91

## NBA 2K3



SEGA ▶ Baloncesto  
▶1-4 J  
Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.  
**Puntuación** 91

## NBA LIVE 2003



EA SPORTS ▶ Baloncesto  
▶1-4 J  
Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA, se ponen bajo tu control. Tienes las plantillas actualizadas, un soberbio control sobre todos los jugadores, y además alucinarás con las increíbles animaciones.  
**Puntuación** 93

## NBA COURTSIDE 2002



NINTENDO ▶ Baloncesto  
▶1-2 J  
Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.  
**Puntuación** 87

## NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS ▶ Baloncesto  
▶1-4 J  
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.  
**Puntuación** 92

## NEED FOR SPEED: HP2



EA GAMES ▶ Carreras  
▶1-2 J  
Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.  
**Puntuación** 90

## PHANTASY STAR ONLINE



SEGA/INFOGRAMES ▶ RPG  
▶1-4 J  
Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.  
**Puntuación** 88

## PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



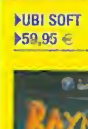
NINTENDO ▶ Aventura-puzzle  
▶1 J  
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¡¡También ha bajado de precio!!  
**Puntuación** 90

## P.N. 03



CAPCOM ▶ Shooter  
▶1 J  
Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.  
**Puntuación** 88

## RAYMAN 3



UBI SOFT ▶ Plataformas  
▶1-4 J  
Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.  
**Puntuación** 94

## RED FACTION II



THQ ▶ Acción  
▶1-4 J  
Un shooter en primera persona de apabullante acción. Destaca por sus gráficos y modo multijugador.  
**Puntuación** 89

## RESIDENT EVIL 2

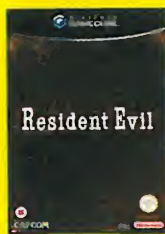


CAPCOM ▶ Aventura de terror  
▶1 J  
Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.  
**Puntuación** 85



## RESIDENT EVIL

►CAPCOM ▶Aventura de terror ▶1 J  
►64,95 €



El miedo espera a la vuelta... de la esquina con el mejor juego de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que presume. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico que hace real cada una de las acciones que ocurren.

Puntuación **94**

## RESIDENT EVIL 3

►CAPCOM ▶Aventura de terror ▶1 J  
►44,95 €



Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.

Puntuación **84**

## RESIDENT EVIL ZERO

►CAPCOM ▶Aventura de terror ▶1 J  
►64,95 €



El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación **95**

## SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

►SEGA ▶Arcade ▶1-4 J  
►34,95 €



Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación **90**

## SONIC ADVENTURE DX

►SEGA ▶Arcade ▶1 J  
►59,95 €



Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que semueven por otras tantas rutas.

Puntuación **91**

## SPLINTER CELL

►UBI SOFT ▶Juego de espías ▶1 J  
►59,95 €



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este nuevo héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión GameCube que te va a dejar flipado.

Puntuación **96**

## STARSKY & HUTCH

►EMPIRE ▶Coches ▶1-2 J  
►59,95 €



Ponte en el papel de estos dos superpolicías y pásalo en grande persiguiendo a los delincuentes.

Puntuación **88**

## STAR WARS BOUNTY HUNTER

►LUCASARTS ▶Acción 3D ▶1-4 J  
►64,95 €



Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación **89**

## STARFOX ADVENTURES

►NINTENDO/RARE ▶Aventura ▶1 J  
►44,95 €



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica y jugable. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena. Es de Rare, y mola todo.

Puntuación **96**

## STAR WARS GUERRAS CLON

►LUCASARTS ▶Acción ▶1-4 J  
►82,95 €



Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación **89**

## LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

- 1 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
- 2 DIE HARD: VENDETTA
- 3 MYSTIC HEROES
- 4 CRASH BANDICOOT
- 5 RESIDENT EVIL ZERO
- 6 SPLINTER CELL
- 7 SUPER MARIO SUNSHINE
- 8 SONIC ADVENTURE DX
- 9 METROID PRIME
- 10 SUPER SMASH BROS. MELEE

## STAR WARS ROGUE LEADER

►LUCASARTS ▶Shooter aéreo ▶1 J  
►64,95 €



«Rogue Leader» es una «peli» interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígame Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación **94**

## SUPER MARIO SUNSHINE

►NINTENDO ▶Aventura-Plataformas ▶1 J  
►44,95 €



¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos y la jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación **95**

## SUPER MONKEY BALL 2

►SEGA ▶Arcade-Party ▶1-4 J  
►64,95 €



Un juego cosa de monos. Muy mono. Y con un sinfín de minijuegos para pasarlo en grande.

Puntuación **87**

## SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO ▶Lucha ▶1-4 J  
►29,95 €



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Con nuevo precio!

Puntuación **95**

## THE HULK

►VIVENDI ▶Acción ▶1 J  
►59,95 €



Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación **85**

## THE ITALIAN JOB

►PEA GAMES ▶Acción 3D ▶1-4 J  
►64,95 €



Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una película chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?

Puntuación **91**

## TIME SPLITTERS 2

►EIDOS ▶Shooter 3D ▶1-4 J  
►59,95 €



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación **95**

## TONY HAWK 4

►ACTIVISION ▶Skate ▶1 J  
►67,95 €



De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación **90**

## V-RALLY 3

►ATARI ▶Carreras ▶1-4 J  
►59,95 €

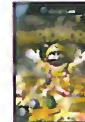


Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación **91**

## WARIO WORLD

►NINTENDO ▶Plataformas ▶1-4 J  
►59,95 €



En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación **88**

## WAVE RACE BLUE STORM

►NINTENDO ▶Carreras ▶1-4 J  
►44,95 €



Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación **90**

## ZELDA: WIND WAKER

►NINTENDO ▶Acción-Rol ▶1 J  
►69,95 €



El debut de Link es perfecto. La historia, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota.

Puntuación **100**

## NUESTROS RECOMENDADOS

### LOS MEJORES SHOOTERS 3D

- 1 STAR WARS ROGUE LEADER
- 2 TIME SPLITTERS 2
- 3 MEDAL OF HONOR
- 4 007 NIGHTFIRE
- 5 DIE HARD VENDETTA

### LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

- 1 SUPER MARIO SUNSHINE
- 2 RAYMAN
- 3 SONIC ADVENTURE DX
- 4 WARIO WORLD
- 5 VEXX

### LOS MEJORES DEPORTIVOS

- 1 FIFA 2003
- 2 NBA LIVE 2003
- 3 NBA STREET VOL. 2
- 4 NBA 2K3
- 5 ISS3

### LOS MEJORES DE AVENTURAS

- 1 ZELDA: THE WIND WAKER
- 2 METROID PRIME
- 3 STARFOX ADVENTURES
- 4 SPLINTER CELL
- 5 RESIDENT EVIL ZERO

### LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

- 1 SOUL CALIBUR II
- 2 SUPER SMASH BROS MELEE
- 3 ENTER THE MATRIX
- 4 LAS DOS TORRES
- 5 PRODUCT NUMBER (P.N.) 03



# GUÍA DE COMPRAS

## ADVANCE WARS



►NINTENDO ►Estrategia  
►44,95 € ►1-4 J  
Un veterano de la estrategia, que ha calado hondo entre el público. ¿Aún no lo has probado?

Puntuación 85

## BLACK BELT



►XIGAT INTERACTIVE ►Lucha  
►42,95 € ►1-2 J  
Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

## BROKEN SWORD



►UBI SOFT-BAM! ►Aventura Gráfica  
►49,95 € ►1 J  
Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!

Puntuación 86

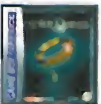
## BRUCE LEE



►UNIVERSAL ►Beat'em Up  
►52,95 € ►1 J  
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

## COMUNIDAD DEL ANILLO



►VIVENDI UNIVERSAL ►Rol  
►29,95 € ►1 J  
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

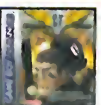
## CRASH 2



►UNIVERSAL ►Plataformas  
►52,95 € ►1-2 J  
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

## CT SPECIAL FORCES 2



►LSP ►Acción  
►39,95 € ►1-2 J  
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

## DAVE MIRRA BMX 3



►ACCLAIM ►BMX  
►49,95 € ►1-2 J  
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

## DONKEY KONG COUNTRY

►NINTENDO  
►39,95 € ►Plataformas  
►1-2 J



Faltaban ellos, los monos, por estrenarse en tu Game Boy. Ya han llegado, gracias a Zeus, con un juego que ya es un título imprescindible. Altísimo de técnica y con una jugabilidad capaz de emocionar a cualquiera. Y si no, leed: 46 fases, 2 estelares protagonistas (y muy monos), minijuegos...

Puntuación 94

## DRAGON BALL Z II



►SEGA ►Rol-Aventura  
►49,95 € ►1-4 J  
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

## DRAGON BALL Z



►ATARI ►Rol-Aventura  
►49,95 € ►1 J  
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

## DRAGON BALL Z



►BANDAI ►Juego de cartas  
►34,99 € ►1-2 J  
Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.

Puntuación 93

## LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON RUBI
2. POKÉMON ZAFIRO
3. HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA
4. DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II
5. FINAL FIGHT ONE
6. LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
7. YU-GI-OH: WORLDWIDE EDITION
8. LA COMUNIDAD DEL ANILLO
9. YOSHI'S ISLAND
10. GOLDEN SUN

## F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



►NINTENDO ►Velocidad  
►42,00 € ►1-4 J  
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

## GOLDEN SUN

►NINTENDO  
►45,00 € ►Rol  
►1-2 J



En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

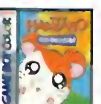
## GT ADVANCE 2



►THQ ►Carreras  
►52,95 € ►1-2 J  
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

## HAMTARO



►NINTENDO ►Rol  
►29,95 € ►1-2 J  
Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.

Puntuación 90

## HAMTARO HAM-HAM HEART.



►NINTENDO ►Aventura/Rol  
►44,95 € ►1-4 J  
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, fácil y con personajes encantadores. Para tu hermano.

Puntuación 85

## HARRY POTTER 2

►EA GAMES  
►42,95 € ►Rol  
►1-2 J



Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, Harry y sus amigos Ron y Hermione salvan Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.

Puntuación 98

## HARRY POTTER 2



►EA GAMES ►Aventura  
►54,95 € ►1 J  
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

## LA NOVEDAD DEL MES

## GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



►NINTENDO ►Rol  
►49,95 € ►1-2 J  
La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante él. La razón es simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda, una aventura, acción, y el glamour de un juego que es más que un juego.

Puntuación: 97

## IRIDIUM II



►VIVENDI ►Shooter  
►48,95 € ►1 J  
Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.

Puntuación 90

## ISS ADVANCE



►KONAMI ►Fútbol  
►44,95 € ►1 J  
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

## JACKIE CHAN ADVENTURES



►ACTIVISION ►Beat'em Up  
►19,95 € ►1 J  
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perderse.

Puntuación 87

## KING OF FIGHTERS EX 2



►ACCLAIM ►Lucha  
►49,95 € ►1-2 J  
Es la recreativa en tu portátil. Con un excelente control, amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

## KIRBY NIGHTMARE



►NINTENDO ►Plataformas  
►44,95 € ►1 J  
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

## LAS DOS TORRES



►ELECTRONIC ARTS ►Acción  
►54,95 € ►1-4 J  
'El Señor de los Anillos', en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquitos de Rol.

Puntuación 91

## LEGEND OF ZELDA

►NINTENDO  
►39,95 € ►Rol  
►1-4 J



El nuevo Zelda viene dispuesto a robarle el puesto de juego más vendido del mundo a "Golden Sun". Para ello pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza.

Puntuación 97

## MARIO KART SUPER CIRCUIT

►NINTENDO  
►42,00 € ►Velocidad  
►1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadosísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

## MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



►CAPCOM ►Rol  
►48,95 € ►1-2 J  
Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

## METROID FUSION

►NINTENDO  
►44,95 € ►Aventura  
►1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción.

Puntuación 95



## MICROMACHINES



►ATARI  
►54,95 €  
►Carreras  
►1-4 J

Minicoches, minicarreras, sí, pero un jugazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.

Puntuación 88

## POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO

►NINTENDO  
►49,95 €  
►Rol  
►1-4 J



Por fin, ya están aquí las nuevas ediciones. Con todas las novedades que esperabais, pero con la fidelidad al estilo de juego que tanto nos ha gustado. De nuevo, van a hacer historia.

Puntuación 98

## LOS MÁS VENDIDOS DE GBC EN CENTRO MAIL

1. YU-GI-OH: DUELO EN LAS TINIEBLAS
2. POKÉMON AZUL
3. POKÉMON ROJO
4. THE NEW ADDAMS FAMILY
5. POKÉMON PLATA
6. HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
7. POKÉMON ORO
8. DRAGON BALL Z
9. NY RACE
10. ZELDA: ORACLE OF AGES

## RAYMAN 3

►UBI SOFT  
►49,95 €  
►Plataformas  
►1-2 J



Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno, el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido? Bueno, si no te lo crees mira la puntuación que le hemos dado.

Puntuación 94

## SONIC ADVANCE 2



►SEGA  
►49,99 €  
►Plataformas  
►1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

## SPLINTER CELL

►UBI SOFT  
►49,95 €  
►Acción  
►1 J



El juego de espías más famoso de las consolas "gordas" tiene ya su versión para GB Advance. En la portátil, la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una estudiada jugabilidad. El desarrollo ha variado, pero no el espíritu. Es "Splinter Cell" de purísima cepa.

Puntuación 95

## SPYRO: SEASON OF FLAME



►UNIVERSAL  
►52,95 €  
►Plataformas  
►1 J

Una gran segunda parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, ¡y qué precio!!

Puntuación 89

## SPYRO: SEASON OF ICE



►UNIVERSAL  
►29,95 €  
►Aventura-acción  
►1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

## STREET FIGHTER ALPHA 3



►CAPCOM  
►49,95 €  
►Lucha  
►1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

## STUNTMAN



►ATARI  
►49,95 €  
►Conducción  
►1 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

## SUPER MARIO ADVANCE



►NINTENDO  
►41,95 €  
►Plataformas  
►1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

## SUPER MARIO WORLD



►NINTENDO  
►45,00 €  
►Plataformas  
►1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

## SUPER STREET FIGHTER II



►CAPCOM  
►29,95 €  
►Lucha  
►1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

## TEKKEN



►NAMCO  
►54,99 €  
►Lucha  
►1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

## TOMB RAIDER

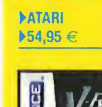


►UBI SOFT  
►29,95 €  
►Aventura  
►1-2 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

## V-RALLY 3



►ATARI  
►54,95 €  
►Carreras  
►1-2 J



Llega el juego de rallies definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡vista subjetiva!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

## WARIO LAND 4



►NINTENDO  
►41,95 €  
►Plataformas  
►1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

## WARIO WARE



►NINTENDO  
►34,95 €  
►Habilidad  
►1-2 J



El... Con... Laa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

## X-MEN 2



►ACTIVISION  
►49,95 €  
►Acción  
►1 J

Tiene el tirón de la película y un desarrollo variado y divertido, pero quizá se haga un poco corto.

Puntuación 86

## YOSHI'S ISLAND

►NINTENDO  
►45,00 €



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no os permitirá pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.

Puntuación 95

## YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



►KONAMI  
►44,95 €  
►Juego de cartas  
►1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babeasrás!

Puntuación 89

## YU-GI-OH!



►KONAMI  
►39,95 €  
►Juego de cartas  
►1-2 J

Reta con tu mazo de cartas a una panda de rivales y gánale todas sus cartas. Y a tus amigos, también.

Puntuación 88

## NUESTROS RECOMENDADOS

### LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHI'S ISLAND
2. SUPER MARIO WORLD
3. DONKEY KONG COUNTRY
4. RAYMAN 3
5. KIRBY NIGHTMARE IN DREAMLAND

### LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO
1. LEGEND OF ZELDA
3. GOLDEN SUN
4. METROID FUSION
5. DRAGON BALL Z II

### LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. GT SPECIAL FORCES 2
3. BRUCE LEE
4. LAS DOS TORRES
5. MEGAMAN B. N. 3

### LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. ISS ADVANCE
4. DAVE MIRRA BMX 2
5. GT ADVANCE 2

### LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

### GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKÉMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

## NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA





► Te ayudamos a completar los tres primeros mundos.

► Localización de todos los bonus ocultos, puntos "warp" y cámaras.

► Estrategias para machacar a los jefes finales.

Donkey y Diddy van a eliminar a King K.Rool, ¡por la gran banana!

# DONKEY KONG COUNTRY

PRIMERA ENTREGA

A continuación, la localización de todos (toditos) los bonus, la forma de encontrar las letras K-O-N-G más complicadas y comentarios sobre otros secretos de las fases como puntos "warp" o zonas ocultas. Y ¡cómo no! los enemigos finales y la manera en la que les debes dar caña. ¡A por ellos!

## ANTES DE EMPEZAR...



### ¿Empezamos o qué?

Tranquilo, que primero debes leer la información de personajes e ítems que vas a encontrar en este juego tan... tan mono, sí.

■ **HACER EL MONO** no resulta igual con Donkey que con Diddy. El primero es más fuerte, capaz de eliminar a enemigos como los Klumps de un salto en la cabeza, y además **capaz de dar manotazos en el suelo [1]** que no sólo sirven para golpear a los malos, si no también **para descubrir bananas o cámaras fotográficas ocultas.** La única

pega que tiene es que no salta demasiado, todo lo contrario que Diddy, con quien se pueden alcanzar plataformas complicadas simplemente **con rodar hacia el borde y saltar** y otros lugares a los que no puede llegar Donkey. Sin embargo, Diddy es un monillo débil, y lo pasa mal intentando acabar con ciertos enemigos. Si, por ejemplo, salta sobre un Army o un Klump, sale rebotado. Sólo puede eliminarlos a base de golpes con voltereta.

■ **LOS ANIMALES** (mejor dejemos aparte a los monos) son cuatro, y siempre resultan de mucha ayuda; fíjate además en que, al ir sobre ellos, es como tener un toque extra [2]. **Rambi es el rinoceronte que puede golpear a los "malutos" con su cuerno**, y también abrir bonus ocultos sin necesidad de barril. **Winky es la rana que pega unos saltos de impresión** y tampoco le importa "ayudarse" de cualquier enemigo para llegar más alto, ni aunque sean Zingers. **Expresso es el debilucho avestruz volador**, capaz de llegar a bonus y lugares imposibles de alcanzar sin él. Con este bicho no puedes terminar con ningún enemigo, pero sí evitar, debido a sus largas patas, a bichos como los Klap Trap. Por último, está **el veloz pez Enguarde, con el que puedes pinchar a los enemigos** en las fases acuáticas, ya que es ahí donde está disponible. Resulta tremendamente útil para ventilarte estos niveles sin apuros. **También está Squawk, el loro que ilumina la fase** en Problema de Antorchas, en el mundo 4, pero éste sólo aparece precisamente en esa fase, y no tienes control sobre él.





■ **RECOLECTAR VIDAS A MANSALVA** es una tarea más bien sencilla, y tienes varias posibilidades, aparte de los globos, para engordar tu casillero rápidamente. **Bailar con Candy o pescar donde Funky siempre reporta algunas vidillas** extras de forma rápida, así que no dejes de visitarles [3]. También, otra buena manera, es **pillar 3 iconos de uno de los animales para entrar en su fase de bonus**; ahí pillas vidas a saco. En estos bonus hay escondido un gran icono del bicho en cuestión



que dobla por dos tu puntuación, así que, antes de pillarlo, asegúrate de haber recogido todos los pequeños iconos que puedas. En la fase de Enguarde, el gran icono se encuentra abajo de donde empiezas, tras un suelo falso [4]. Con Rambi vete saltando por las plataformas superiores hasta llegar al borde derecho, y con Espresso también búscalo por el borde derecho. Por último, el de Winky puedes encontrarlo en la parte izquierda de su fase de bonus.



■ **EL MODO 1 HÉROE** te presenta a un **Diddy vestido de amarillo banana que debe completar, él solito, todo el juego**, sin contar en ningún momento con la valiosa ayuda de Donkey [5]. La tarea es chungu, y ni siquiera hay barril intermedio para salvar entre las fases. Tampoco hay cámaras de fotos, ni las letras KONG se apuntan en las estadísticas. Esta dura modalidad **se desbloquea una vez pasado el modo de juego normal (al menos con el 90%)**.

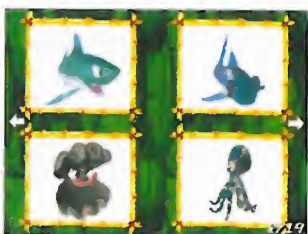


■ **LAS CÁMARAS FOTOGRÁFICAS** se pueden encontrar de muchas maneras, y es importante que lo tengas en cuenta. Las más fáciles son las que se ven, evidentemente. Pero luego **las hay "escondidas" en los enemigos**, dependiendo de la forma en la que los eliminemos. También se entregan como premio por completar todas las fases, por acabar con King K Rool, por pillar las letras KONG, en los minijuegos de Candy y Funky... Y, por supuesto, cuentan para el porcentaje total [6].

## LAS FOTOS DEL ÁLBUM

### NOTA SOBRE LAS CÁMARAS

Lo primero es saber que las fotos del álbum sólo salen consiguiendo las cámaras de fotos que verás repartidas por todo el juego. Ciertas cámaras sólo pueden ser encontradas en un nivel concreto, mientras que otras se pueden conseguir simplemente dando manotazos a ciertos enemigos (por lo que no están situadas en un nivel fijo) o cumpliendo algunos objetivos del tipo conseguir todas las letras KONG o visitar a Cranky. En esta guía las tienes todas, y las que no se encuentran en un lugar fijo (que no se ven, vamos) están situadas precisamente en las fases o zonas donde puedes conseguirlas por primera vez.



## LA FAMILIA DE LOS MONOS



■ **CRANKY.** El viejo mono malhumorado es toda una fuente de conocimientos. Sus consejos te llevan fácilmente hasta muchos bonus y, sobre todo, hacia las cámaras de fotos una vez que has completado los bonus de todos los niveles. No dejes de visitarle, aunque sólo sea porque si lo haces en cada mundo, al final te regala una foto más para el álbum.



■ **CANDY.** Esta mona, muy mona ella, te invita a pegarte unos sonados bailoteos a su lado. Si lo haces sin muchos fallos, además de divertirte, te recompensa con vidas, e incluso cámaras de fotos. Pero, que lo sepas, los bailes se van complicando en cada mundo y, para conseguir hacer todo "perfect" en los últimos niveles, vas a sudar casi como si bailases tú, en vez de los monos.

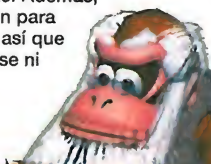


■ **FUNKY.** Además de poder pescar en su barril cada vez que le visites y darnos vidas extras o cámaras por cumplir los objetivos marcados, el bueno de Funky está disponible en cualquier momento para que lo llames y te traslade a cualquier lugar del mapa general rápidamente. En el menú que sale pulsando start también puedes usar esta función seleccionando su icono.

### NO TE OLVIDES DE...

#### CRANKY

**FOTO PÁGINA 6:** Para conseguirla sólo debes hacer algo tan sencillo como ir a visitar al viejo Cranky en su cabaña, en todos los mundos, y recibirás la imagen automáticamente. Además, sus consejos son para partirse de risa, así que mejor no perderse ni uno.



#### CANDY

**FOTO PÁGINA 6:** Hay que hacer un baile perfecto con Candy, sin cometer ningún fallo e incluso sin sacar tampoco ningún "hit". Todo debe ser perfecto.

**LAS 6 FOTOS DE LA PÁGINA 19:** Bailando con Candy en cada mundo, intentando hacer siempre el menor número de fallos posible.



#### FUNKY

**FOTO PÁGINA 6:** Hay que ir a pescar al barril de Funky, concretamente a pescar un cangrejo de esos que aparecen algunas veces por el fondo.

**LAS 6 FOTOS DE LA PÁGINA 18:** Pescando con Funky en cada mundo y cumpliendo los objetivos que nos vaya indicando.





## MUNDO 1. JUNGLA KONG

### 1. Jungla Hijinx



Los dos primeros bonus del juego son bastante sencillos de encontrar. Para el primero **rompe la primera pared** que veas desde la caja de Rambí. Al segundo bonus se accede rompiendo **la pared bajo la letra G [7]**. También hay un barril de "warp" a la derecha de la flecha de bananas del comienzo (concretamente está en el borde derecho del árbol).

#### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

**BONUS OCULTOS**

Dos

**ANIMALES**

Rambi

#### FOTOS DEL ÁLBUM

**FOTO PÁGINA 1:** Hay que meter caña a tres Kritters de manera consecutiva, ya sea saltando sobre ellos o golpeándolos.

**FOTO PÁGINA 1:** Con Donkey, acércate a uno de esos feos y grandes Klumps para darle un manotazo.

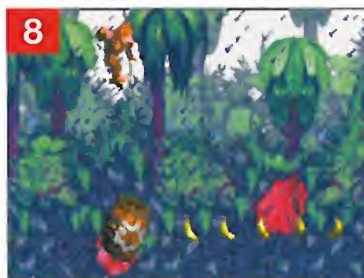
**FOTO PÁGINA 7:** Pilla tres iconos de Espresso para acceder a su zona de bonus y consigue un mínimo de 600 puntos. Busca el gran icono a la derecha del todo.

**FOTO PÁGINA 8:** Tan fácil como que está en el primer bonus del nivel. De las pocas, por no decir la única, que puedes encontrar en un bonus.

**FOTO PÁGINA 11:** Cuando entres en la fase sube hasta la casa de Donkey y revisa la parte izquierda para cogerla.

**FOTO PÁGINA 17:** La cosa va otra vez de machacar a tres enemigos de forma consecutiva, en este caso deben ser tres Gnawty.

### 2. Lío de lianas



#### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

**BONUS OCULTOS**

Dos

**ANIMALES**

No hay

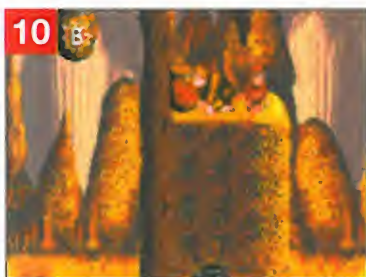
#### FOTOS DEL ÁLBUM

**FOTO PÁGINA 1:** Ve a por un Army con el bueno de Donkey y arréale un manotazo en todos los morros (al Army, claro, no seamos bestias).

**FOTO PÁGINA 7:** Hazte con tres iconos de Rambí para entrar en su fase de bonus y alcanza los 600 puntos. El ítem que dobla tu puntuación está a la derecha.

Antes del barril de salvar déjate caer **entre los árboles justo donde está la letra O**, abajo hay un barril que te dispara hacia un bonus [8]. Más adelante, tírate a la izquierda del cartel con la flecha que indica la salida [9]. También debes saber que hay un punto de "warp" **saltando al vacío nada más comenzar**, y que la letra N está oculta bajo un trozo de suelo. Para desenterrarla y cogerla, tienes que utilizar el barril custodiado por un par de Kritters.

### 3. Estruendo reptil



#### FOTOS DEL ÁLBUM

**FOTO PÁGINA 3:** Para obtenerla, saltar o golpear a tres Slippa (serpientes) de forma consecutiva.

**FOTO PÁGINA 7:** Una vez más hay que pillar los tres iconos de un animal, en este caso Enguarde, para entrar en su zona de bonus. Alcanza los 400 puntos. El gran icono está debajo del comienzo.

Al poco de empezar, nada más sencillo que **estrellar un barril contra la pared bajo la K**. Un poco más adelante de este primer bonus, salta sobre el segundo neumático que ves para llegar a la plataforma de arriba, junto al barril DK, y podrás ver

un barril de bonus a la izquierda [10]. Por último, **revienta un barril contra la pared derecha**, por donde hay dos serpientes, antes de donde ves el icono de Enguarde. ¡Ah!, y el barril "warp" está arriba de la letra K, salta sobre los Kritters para llegar hasta él.

#### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

**BONUS OCULTOS**

Tres

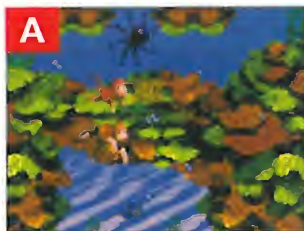
**ANIMALES**

No hay

### 4. Travesuras de Coral



#### FOTOS DEL ÁLBUM



**FOTO PÁGINA 12:** Pues se encuentra antes de la salida del nivel, concretamente por la zona donde hay un Croctopus de ronda, y bajo la letra G. Debes atravesar el suelo falso para ver el icono de la cámara [A].

En las fases acuáticas no hay bonus, así que tampoco tienen mucho misterio, aunque no dejan de tener sus cosillas. En este caso una de esas cosillas es **un punto de "warp" oculto bajo el primer Croctopus**, abajo y a la derecha [11].

#### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

**BONUS OCULTOS**

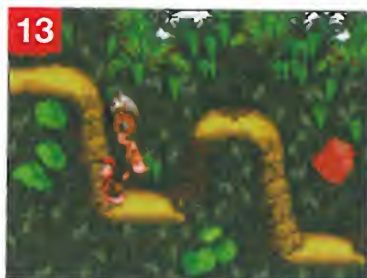
No hay

**ANIMALES**

Enguarde



## 5. Cañón barril cañón



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Dos

#### ANIMALES

No hay

En la segunda zona de barriles, antes del barril intermedio para salvar, **lánzate contra la pared en cuanto tengas ocasión [12]** tras pillar la letra O. Ya más adelante, **agarra un barril (como el de TNT) y salta a la izquierda** para abrir el segundo bonus en la pared [13]. Por otra parte, puedes ir por los árboles desde el comienzo para atravesar más de medio nivel, por la cara, con la ayuda de los barriles que te disparan automáticamente. El "warp",

está, en esta ocasión, al lado del barril que te dispara hacia arriba a por el icono de Winky.

### FOTOS DEL ÁLBUM

**FOTO PÁGINA 7:** Entra en la zona de bonus de Winky y consigue reunir 600 puntos. El icono que dobla la puntuación está en la parte izquierda del escenario.

## Enemigo final



Acabar con el jefe final, Gnawty, es tremendamente sencillo, lo único que debes hacer es saltar sobre él. La mejor estrategia es **quedarse en un borde de la pantalla y golpearlo cuando se acerque**, así podrás

eliminarlo lo antes posible y sin correr riesgos [14]. El castor pesado, éste, cada vez irá más rápido, pero de poco le servirá porque, al quinto topetazo, caerá irremediablemente y nos dará una bananaza muy gorda.

# MUNDO 2. MINAS DE MONO

## 1. Camino de Winky



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Uno

#### ANIMALES

Winky

Bueno, no parece haber mucho que contar por aquí, ya que sólo hay un bonus fácil de alcanzar y un punto de "warp" para pasarte el nivel rápidamente. El barril de bonus está después del punto intermedio, por encima de donde hay un buitre planeando y una fila vertical de tres plátanos [15]. Puedes llegar,

bien subido en Winky, o saltando sobre el buitre para obtener el impulso necesario hacia el barril. En cuanto al punto de "warp", **salta con Winky a la izquierda de donde lo encuentras (a Winky) [16]**, aunque tampoco debería hacerte mucha falta ya que este nivel es de los más cortos y fáciles del juego.

## 2. Estragos en la mina



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

No hay

#### ANIMALES

No hay

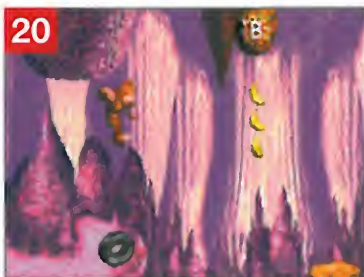
Bueno, esta fase no es precisamente acuática, pero mira por dónde, no tiene bonus. Lo más interesante está al principio, ya que **hay un punto de "warp" bajo el barril que te dispara a la vagoneta [17]**. Así que si quieres pasarte todo el nivel por el morro, lo tienes chupado. Pero cuidado con la última vagoneta, antes del final [18].

### FOTOS DEL ÁLBUM

**FOTO PÁGINA 9:** Pues, justo al comienzo de la fase, salta al vacío, evitando meterte en el barril que te dispara a la vagoneta, para hacerte con la cámara. Además, inevitablemente, caerás en el barril del punto de "warp".



## 3. Rebote bonanza



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Tres

#### ANIMALES

Winky

Después de haber pillado la letra K, lleva un barril hasta la zona donde hay dos Zingers amarillos, muy juntitos, que vuelan de arriba hacia abajo [19], y **estréllalo contra la pared derecha**. El segundo bonus es curioso, ya que **es la pantalla donde encontramos a Winky**. Vamos, que más fácil para verlo, casi imposible. Por último, tras pasar el cartel con la

flecha, lleva el neumático hasta la **plataforma móvil** (o hasta el borde) cerca de la salida y alcanza el bonus arriba [20]. También se puede llegar desde el borde con Winky. Por otra parte, **tírate por el hueco antes de los dos Zingers amarillos** (al lado de donde hay tres neumáticos juntos), pegado al borde izquierdo, para llegar al enésimo "warp".

## 4. Barriles semáforo



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Dos

#### ANIMALES

No hay

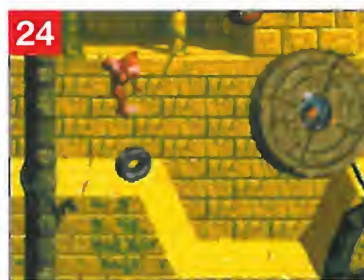
Antes de ir a por los bonus debes saber que, **si caminas hacia la izquierda nada más comenzar, hay un punto de "warp"** con el que pasarte casi todo el nivel por tu cara bonita [21]. Después, ya pasado el punto intermedio de la fase, **pilla el barril y estréllalo contra la pared de la derecha [22]** tras tocar el barril Go/Stop para esquivar a los dos Rock Kroc que corren por ahí. Casi pegado al anterior, se encuentra el segundo bonus en forma de barril. Utiliza el neumático para llegar.

### FOTOS DEL ÁLBUM

**FOTO PÁGINA 1:** Esta vez el manotazo se lo tiene que llevar un Klap Trap, así que ve con Donkey y, ya sabes, a pegar duro.

**FOTO PÁGINA 4:** Algo antes del punto intermedio (y de la letra O), se puede ver claramente, abajo, entre dos plataformas, el icono de la cámara. Rueda desde la plataforma inferior y apura al máximo en el salto para no morir en el intento.

## 5. Peligro de piedras



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Tres

#### ANIMALES

Winky

Salta sobre el neumático del comienzo para llegar a la izquierda y ver parte del barril de bonus, arriba [23]; dentro del bonus, además, está la letra K. El segundo bonus tiene sus cosillas. A saber: primero, entra en el barril que hay escondido donde la primera rueda con Gnawty que veas y así poder **descubrir un neumático en un trozo de suelo falso**. Después, si llevas a Donkey, con la ayuda del neumático **puedes alcanzar fácilmente el bonus que hay arriba [24]** tras la letra O. Aunque también con Diddy se puede

llegar, resulta más arriesgado. Para el tercer bonus **pilla el barril de TNT y rompe la pared de la derecha, bajo una rueda de Gnawty**, evitando a los dos Krushas. Por cierto, que se puede encontrar a Winky tras el punto intermedio, subiendo por unas plataformas superiores encima de una dichosa rueda de Gnawty; y también hay un punto "warp", claro. Por el primer hueco del nivel, **arrójate al vacío para caer en un barril que te dispara hacia arriba**. Mantén pulsado izquierda para entrar en el barril.

## Enemigo final



La rutina de actuación de Necky es aparecer por un lado de la pantalla [25], escupir un coco y esconderse rápido antes de que puedas atizarle. **Mientras aparece y te ataca es invulnerable**, así que no te esfuerces y céntrate en esquivar. Pero una vez que ha lanzado el coco, es el momento en el que puedes hacerle daño. Así que, **salta sobre el neumático del centro de la pantalla para coger altura y golpéale en la cabeza [26]**. Una vez que hayas logrado endosarle cinco golpes, el pajarroco caerá fulminado y el mono se pondrá muy contento.

### FOTOS DEL ÁLBUM

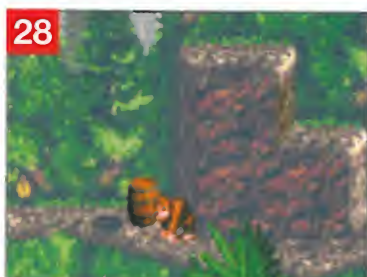


**FOTO PÁGINA 4:** En la zona de batalla, olvida por un momento a Necky y golpea el neumático. De esta manera aparecerá el icono de la cámara oculta [B].



# MUNDO 3. VALLE LIANA

## 1. Cultura buitre



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Tres

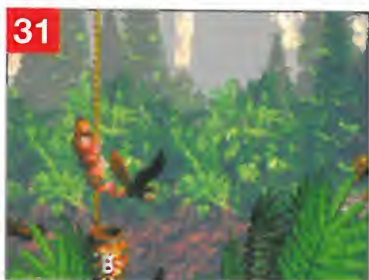
#### ANIMALES

No hay

Al llegar al neumático del principio, **salta hasta lo más alto de la fila vertical de plátanos [27]** que hay a la derecha. Así entrarás en el primer bonus. Después, algo antes del punto intermedio, **salta sobre el Mini-Necky y de ahí hacia el trozo de suelo falso que hay abajo** para descubrir un barril. Obviamente,

debes estrellarlo contra esa pared de un tonillo más oscuro que las demás. Por último, tras el punto intermedio, acaba con el Necky que tira cocos desde arriba del todo y salta sobre el suelo falso para desenterrar un barril [28]. Debes reventarlo contra la pared para entrar en el bonus y, de paso, recoger la letra N.

## 3. Bosque frenético



Los dos bonus aquí están muy juntitos, y ambos cerca de la salida del nivel. El primero está **al final de la zona de buitres que debes evitar agarrado a la liana**, en forma de barril de bonus. Con bajar un poquito se deja ver [31]. Para el otro bonus debes **romper el pedazo de suelo falso y descubrir así un barril**. Cógelo en volandas y llévalo hasta la pared que hay frente a la salida para romper ambos, barril y pared.

### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Dos

#### ANIMALES

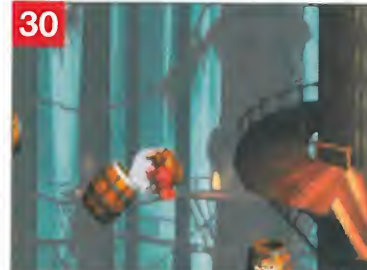
No hay

### FOTOS DEL ÁLBUM



**FOTO PÁGINA 4:** Se encuentra al final del último viaje en liana de la fase. Pon atención porque está ahí, medio escondida, al borde la plataforma y casi al lado del barril de bonus [C].

## 2. Pueblo Árbol



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Dos

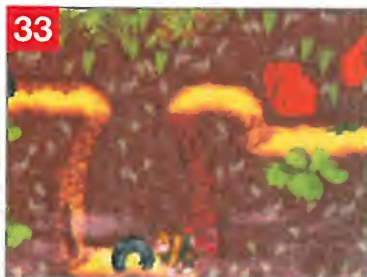
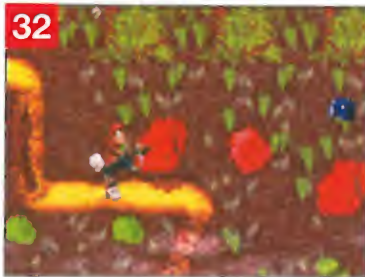
#### ANIMALES

No hay

Nada más empezar puedes ver un bonus a la izquierda. Avanza un poquillo para que aparezca un buitre y **corre para saltar sobre él y llegar al barril [29]**. El segundo bonus está

más adelante del punto intermedio, bajo una de las plataformas. Para llegar bien, dispárate desde el barril [30] o **tírate por el borde de la plataforma**. Hay una letra N dentro.

## 4. Banda orangután



### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

#### BONUS OCULTOS

Cinco

#### ANIMALES

Expresso

Nada menos que 5 bonus adornan este nivel. Para el primero, **vuela con Expresso hasta el comienzo de la fase, por la parte inferior [32]**. Para el siguiente, desde donde está la letra N, **da un supersalto con Diddy o vuela con Expresso** para llegar a la plataforma de abajo. Tras otro par de saltos, pilla el barril y... golpetazo a la pared. El tercer y cuarto bonus están muy cerca el uno del otro, **bajo el último Manky Kong del nivel**. Primero, tírate abajo del todo, pilla entonces un barril y abre la pared izquierda [33]; después, rompe un barril arriba a la derecha, **justo bajo**

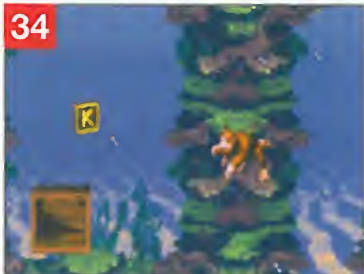
### FOTOS DEL ÁLBUM

**FOTO PÁGINA 8:** Pillando a Expresso y volando hasta el comienzo de la fase, por la parte inferior. Está justo antes de la entrada al primer bonus de este nivel.

el Manky Kong (hay una letra G dentro). Finalmente, el último bonus está al lado de la flecha que indica la salida. Tira un barril a la pared o **deja que el mono lanzabarriles tire uno por ti, para que también rompa la pared**. Dentro está Expresso.

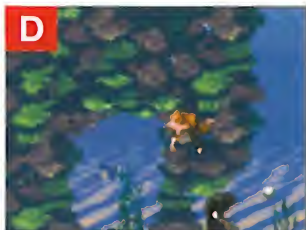


## 5. Ciudad Almeja



A pesar de su nombre, lo más interesante en esta fase acuática es que, a la izquierda del primer barril DK que veas, **tras una pared falsa que debes atravesar**, hay una letra K y una caja en la que Enguarde te espera pacientemente [34].

### FOTOS DEL ÁLBUM



**FOTO PÁGINA 2:** Después de coger la O, cuando subes por el pasillo vertical donde hay Clambos, mira a tu izquierda. Tras el Clambo hay una pared falsa y, si la atraviesas, te harás con una cámara [D].

### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

**BONUS OCULTOS**  
No hay

**ANIMALES**  
Enguarde

## Enemigo final



La pelea tiene su complicación, aunque, sabiendo cómo y con un poco de habilidad, se supera con facilidad. La rutina de este enemigo es volar en zig-zag por la pantalla persigiéndote y, **tras pegarle el barrilazo de rigor, irse al borde derecho para rodearse de Zingers** [37]. Cuando elimines a los pequeños Zingers, pues... de vuelta a repetir la operación del barrilazo al bicho grande. Debes hacer lo mismo hasta un total de 5 veces. Hay un truco muy bueno que es **correr rápidamente con un barril cuando Queen B. vaya a "invocar" a los Zingers** y golpear justo cuando vayan a aparecer [38]. ¡Así acabas con todos de un plumazo!



### FOTOS DEL ÁLBUM



**FOTO PÁGINA 3:** ¿Tiene sentido ponerse a dar manotazos en mitad de la pantalla cuando estás peleando con ese pedazo bichote? Pues claro que sí, ya que golpeando al suelo del centro de la pantalla es como encuentras la cámara de fotos [F].

## 6. Templo Tempestad



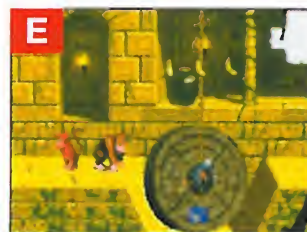
### BONUS OCULTOS Y ANIMALES

**BONUS OCULTOS**  
Dos

**ANIMALES**  
No hay

Esta vez los Gnawty te persiguen sobre esas enormes ruedas de madera, y es precisamente el lugar en el que se detiene la primera rueda, donde debes estrellar un barril contra la pared [35]; además, Espresso te aguarda dentro del bonus. Para el segundo bonus, **sigue la flecha de bananas que indica abajo en una de las lianas** [36], tras el punto intermedio. Como datos también relevantes, si no encuentras la letra N es porque está oculta bajo un pedazo de suelo falso, y la G, bajo la liana del final. Arrójate al vacío para pillarla.

### FOTOS DEL ÁLBUM



**FOTO PÁGINA 2:** Se encuentra bajo una de las ruedas de castor, bien a la vista, después de pasar el punto intermedio [E].

## EL CONSEJO DE CRANKY

### Truco para tener 50 vidas extra

Si tienes dificultades para mantener alto tu casillero de vidas (vamos que cada dos por tres te sale la pantalla de Game Over y andas ya un poco desesperadillo), no dejes de probar este truco que te permite empezar con nada menos que 50 vidas por la cara.



#### ¿Qué hay que hacer?

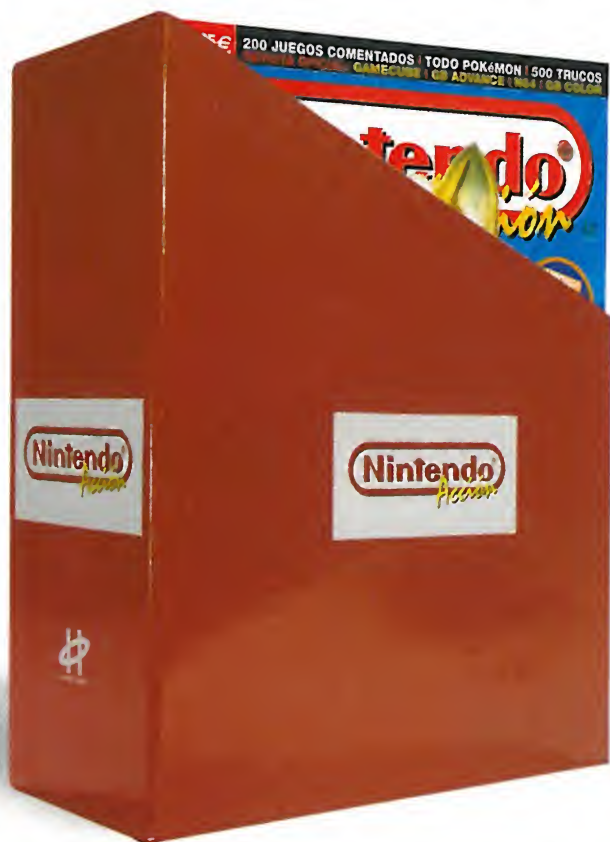
Pues ve a la pantalla de selección de partida y colócate sobre la opción "Borrar". Entonces **mantén pulsado Select** y realiza la siguiente combinación de botones: **B-A-R-R-A-L**.

Si lo haces bien, escucharás un grito de Diddy y podrás empezar con 50 vidas extra.





# SUSCRÍBETE A



**PAGA 10 NÚMEROS Y  
RECIBE 12**  
**+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO  
29,50€**

Si quieres también  
puedes comprar el  
archivador sin suscribirte  
**POR SÓLO 9€**  
(gastos de envío incluidos)



**SUSCRÍBETE  
HOY MISMO  
POR:**

 **TELÉFONO**

**906 301 830**

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h  
de lunes a viernes)

(Horario de verano:  
julio y agosto de 8,30h a 16,00h)

 **FAX**

**902 151 798**

(envía el cupón por fax)

 **E-mail**

suscripcion@hobbypress.es

 **Internet**

www.hobbypress.es  
(rellena el cupón en la web)

 **CORREO**

Envía el cupón adjunto por  
correo a: Hobby Press S.A.

Apdo. 34 F.D.  
20080 San Sebastián  
(Guipúzcoa)

**POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS**

- ☐ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.
- ☐ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

**FORMA DE PAGO** (Elige una de las 2 opciones)

- ☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular .....

**Cuenta Corriente**

ENTIDAD AGENCIA CP N° DE CUENTA

- ☐ **TARJETA DE CRÉDITO:**

☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ 4B ☐ EUROCARD ☐ 6000

**NÚMERO**

**CADUCIDAD**

Nombre/ Apellidos ..... Fecha de Nacimiento ..... Teléfono .....

Domicilio ..... C. Postal (imprescindible) ..... Localidad ..... Provincia .....

E-Mail: .....

**FIRMA** (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.





▶ Localización de todos los Mapas especiales.

▶ Mapas con todos los secretos de la Torre de los Dioses.

▶ Estrategias para vencer a todos los enemigos, incluso al Jefe de Mazmorra.

¡Presume! Vas a conocer a fondo todos los secretos de este juego

# ZELDA: THE WIND WAKER

CUARTA ENTREGA

Antes de continuar con la guía de recorrido, nos vamos a tirar el pisto y te vamos a decir la manera de conseguir todos los Mapas Especiales. Lujazo que no evita que Link vaya a la mazmorra de la Torre de los Dioses, claro.

## Consejos útiles

Aquí tienes unos consejos para aumentar la capacidad del inventario e incrementar también el poder mágico de nuestro lobezno de mar, Link.



### 1-Visita a todas las hadas

Para que no te quedes sin ver a ninguna de estas divinidades y sin los poderes que otorgan, echa un ojo a esta detallada lista:

- **Isla del Hada del Norte:** Aumenta tu capacidad para llevar rupias.
- **Isla Initia:** Esta debajo de la roca del bosque prohibido. Aumentará tu capacidad para llevar rupias.
- **Isla del Hada del Este:** Rompe las rocas con las bombas y el hada aumentará tu capacidad para llevar bombas.
- **Isla Triángulo del Sur:** Rompe con una bomba las tablas y el hada aumentará tu capacidad para llevar bombas.
- **Isla del Hada del Oeste:** Golpea el interruptor para apagar el fuego y consigues aumento de flechas.

- **Isla del Hada Custodiada:** Golpea los interruptores de la entrada y aumentará el número de flechas.
- **Islas Madre e Hija:** Para llegar y conseguir flechas de fuego y hielo toca la melodía del tornado.
- **Isla del Dos:** Aumento de barra de energía. Libera al hada que se encuentra dentro de un calamar gigante. Búscalo cerca de donde merodean las gaviotas.

### 2-Sube a las atalayas

Cerca de algunas islas verás atalayas o torretas. Sube a ellas y mata a los enemigos para abrir los cofres que verás. Encontrarás todo tipo de objetos, desde Collares de la Felicidad hasta las manidas rupias de diferentes valores. Si quieres ir a todas, no dejes de leer; tienes un mapa con la posición de cada una.

### TOCA TOCAR...

■ **MELODÍA DE LA VOLUNTAD.** Con esta melodía podrás controlar a un jugador secundario para resolver puzzles y acceder a otras zonas.



■ **MELODÍA DEL TORNADO.** A bordo de Mascarón Rojo, interpreta esta bella melodía y te trasladarás de un lugar a otro del océano en un santiamén.



■ **MELODÍA DEL ESPÍRITU DEL VIENTO.** Toca la melodía en la puerta del Templo del Viento, apréndela y ve a enseñársela a Makore, el Kolog.



■ **MELODÍA DEL ESPÍRITU DE LA TIERRA.** La consigues tocándola en la puerta de Isla del Viento. Enseñásela a Medli para que abra la puerta del templo.



■ **MELODÍA DEL TRANSCURRIR.** Tócala y el tiempo pasará rápidamente. Puedes cambiar de la noche al día en menos que canta un gato. Gallo.





# Mapas Especiales

No hay excusa. Te dimos la localización de todos los Mapas del Tesoro y ahora te mostramos cómo conseguir los Mapas Especiales, así que... ¡cógelos, que ya es hora de que hagas algo tú, también!



■ **MAPA DE TINGLE** Este mapa te lo regalará Tingle cuando lo saques de la celda de Isla Taura. Aparecerá la ubicación de la Isla Tingle y de las hadas que aumentan tu capacidad para llevar más rupias.



■ **MAPA DE LAS GRANDES HADAS** Destruye todos los cañones y barcos que merodean por la Isla del Cinco y aparecerá el cofre con el mapa. En él verás dónde están todas las Hadas.



■ **MAPA A-LU-CI-NANTE** Tendrás que recogerlo de un buzón y pagar 201 rupias por él, después de conseguir la Espada Maestra. Esencial si quieres saber dónde están los mapas de la Trifuerza.



■ **MAPA SECRETO** Tiene dibujadas zonas secretas que hay en ciertas islas y en las que te puedes meter a conseguir objetos o cosas más importantes. El mapa lo recoges en la Isla del Dos.



■ **MAPA DE CALAMARES** Destruye todos los cañones y barcos de la Isla del Seis y coge el mapa del cofre. En el mapa verás dónde buscar a los calamares y también el número de puntos débiles que tienen.



■ **MAPA ISLEÑO DE CORAZONES** Este mapa te mostrará el número de Piezas de corazón que puedes conseguir en cada isla. Lo encontrarás en la Isla del Cuatro destruyendo todos los barcos y cañones.



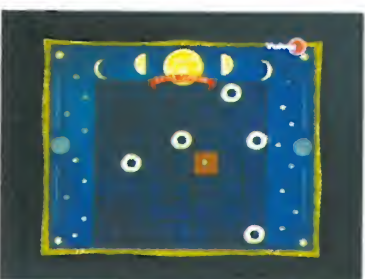
■ **MAPA MARINO DE CORAZONES** A diferencia del anterior, éste te mostrará las piezas que hay sumergidas en el mar para coger con la Garra. Para conseguirlo, cárgate todos los barcos de la Isla del Tres.



■ **MAPA DE ATALAYAS** Te indica la atalayas que hay repartidas por todo el océano. Para conseguir este mapa entra en el submarino que hay cerca del Andamio de vuelo y mata a todos los enemigos.



■ **MAPA DE SUBMARINOS** Ve a la zona de regatas y usa el gancho en la palmera que hay en la meta. Vuela con la hoja Deku hasta la plataforma de enfrente y tírate por el agujero. Usa el Bumerán.



■ **MAPA DE CÍRCULOS DE LUZ** Verás círculos de luz en los que puedes usar la Garra para coger tesoros, dependiendo de las fases lunares. Consigue el mapa de Círculos de Luz en la Isla del Uno.



■ **MAPA DE TERRY** Con este mapa verás todas las tiendas Terry que hay repartidas por el océano. Conseguirás el mapa en un buzón de correos, al recibir la capacidad para llevar bombas.



## BARCO FANTASMA

Quizá sea el mapa más importante que podamos necesitar a lo largo de toda la aventura. Preguenta a los peces por el barco fantasma y cuando, siguiendo sus consejos, lo encuentres, este mapa te permitirá, por fin, entrar en el barco maldito (y viceversa). Así tendrás acceso al esencial mapa del Fragmento de la Trifuerza 4. Para conseguir el mapa del Barco Fantasma, sigue los siguientes pasos:

- Navega hasta la Isla Rombo y utiliza el gancho en los árboles hasta llegar a un agujero que hay en la cima.
- Tírate y tendrás que introducirte en vasijas teletransportadoras. Métete en esta primera y, cuando aparezcas por la siguiente vasija, métete en la que hay al lado.
- En la siguiente zona métete en la vasija de la derecha y llegarás hasta la cubierta del barco.
- Entra en la vasija de la izquierda y entrarás a la zona donde se halla el cofre con el mapa.

# Objetos, armas y utensilios

¿Que has encontrado algo y no tienes ni idea de para qué sirve? Pues aquí te describimos la función de las cositas que encontrarás en esta entrega.



■ **BOMBA** Con este arma puede destruir paredes, rocas y eliminar a cierto tipo de enemigos



■ **ARCO DEL HÉROE** Con él podrás eliminar al jefe de Torre de los Dioses y... disparar a distancia.



■ **MARTILLO** Utilízalo para matar al pájaro de Isla diablo. También para hundir interruptores.



■ **BOTAS DE PLOMO** Con ellas ganaremos el peso necesario para atravesar las corrientes de aire.



■ **AURA MÁGICA** Si la utilizas serás invencible hasta que tu poder mágico se consuma.

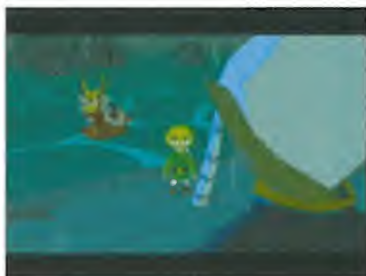


## Islas Pez Volador

El tercer Orbe se encuentra en manos de Yabú, el Dios del agua. Mascarón se teme lo peor.



**1** Acércate al buzón y pulsa A para conseguir una pieza de corazón. Sube al barco y pon rumbo noroeste.



**2** Un Orni te dirá que Yabú está a salvo en Isla Initia y que los piratas están en Isla Taura. ¡Pues no se hable más!

### ¡A REGAR LOS ÁRBOLES KOLOG!

Los Kolog han plantado árboles en diferentes islas para aumentar la flora en el mundo de Link, pero estos al parecer se están secando por falta de los poderes mágicos del agua de la isla del bosque. En esta ocasión tu misión será navegar hasta la isla del bosque y utilizar una botella para coger agua del bosque. Con esta botella de agua podrás regar los ocho árboles sin tener que volver a coger agua. Tendrás agua en la botella durante veinte minutos, después de este tiempo se evaporará, por lo que no debes marcarte otro objetivo e ir del tirón a las ocho islas. Los árboles se encuentran en las siguientes islas: Isla Estrella, Islas Madre e Hija, Isla del Hada del Este, Islas Pez Volador, Isla de la Aguja, Isla de Quién, Isla Tiburón e Islas Conectadas. Utiliza la melodía del tornado para desplazarte con mayor rapidez. Cuando resucites al último árbol en cualquiera de estas islas, habrás conseguido tu objetivo y serás recompensado con una Pieza de Corazón.



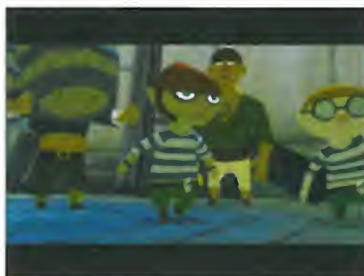
En el interior de la Isla del Bosque, utiliza una de las botellas vacías que encontrarás en tu inventario para coger agua en cualquier parte del río.



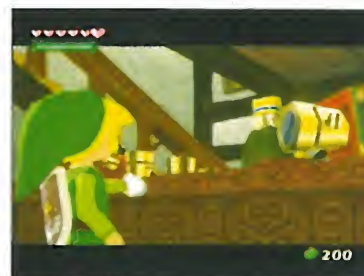
Los Kolog apoyan en todo momento a los árboles que ellos mismos han plantado. Dales tu bendición con el agua y puede que ocurra un milagro.

## Isla Taura - 2ª Parte

Consigue nuevas pociones y haz fotos a todo color con la nueva cámara cromográfica.



**1** Accede por la zona trasera a la casa de bombas y escucha la contraseña para entrar al barco. No la olvides.



**2** Dale la luciérnaga del bosque y la caja luminográfica a Don Obturo. Ahora podrás hacer fotos en color.



**3** Juega a los barquitos. Ganarás una pieza de corazón, mapa del tesoro y, si bates el récord... ¡otro mapa más!



**4** Entra en el laboratorio y ofrécele los jugos de chuchu para que prepare nuevas pociones mágicas.



**5** Entrega collares a la señorita María. Con 20 te dará las Escrituras del Chalé y con 40, La Mirada del Héroe.



**6** Dirígete a la lápida del padre de Raphael para saltar al barco de los piratas. ¡Venga, si está chupado!

## Barco Pirata - 2ª Parte

Demuestra tu destreza en la prueba que tienes que superar y el bueno de Niko, como de costumbre, te hará uno de sus fantásticos regalos: ¡bombas con las que poder reventar todo lo que quieras!



**1** En la puerta del barco pirata te harán una pregunta. La respuesta es la contraseña que dijeron los otros piratas en la casa de bombas. Dila, díla.



**2** Habla con el pirata Niko y te propondrá una nueva prueba. En este reto no habrá plataformas, por lo que se hará aún más complicado.



**3** Avanza saltando sobre las cuerdas de las lámparas y llega hasta donde está Niko. Conseguirás un nuevo ítem: Bombas. ¡Muchas gracias Niko!



**4** Sube a Mascarón rojo y pon rumbo a la Isla Initia. El tercer Orbe te espera en algún lugar de la isla pero, al parecer, están pasando cosas muy raras.



# Isla Initia - 2ª Parte

Alcanza el nivel de maestro, prueba la deliciosa sopita de la Abuela y consigue el tercer Orbe.



**1** Ve al puente del bosque y sube a la parte más alta de la montaña. Vuela al otro lado con la Hoja Deku.



**2** Rompe la roca y tírate. El hada te dará capacidad para llevar mil rupias. Coge un hada con la botella.



**3** Ve a casa de la Abuelita y entrégale el hada que tienes en la botella. ¡Por cierto, muy rica la sopa, abuelita!



**4** Entrena con el Viejo Orca. Consigue rupias, una pieza de corazón y si le golpeas 999 veces serás un maestro.



**5** Navega a la parte posterior de la isla. Tira bombas a la falsa roca. Entra y Yabú te entregará el Orbe de Nayru.



## ENTREGA LOS ORBES

Navega a las islas Triángulo del Sur, Triángulo del Este y Triángulo del Norte, las que Mascarón Rojo ha marcado en tu carta náutica. Coloca los Orbes en las figuras de arcilla. La Torre de los Dioses aparecerá ante tus ojos, o más bien tu cara porque, una vez más, chocarás contra las paredes, como ocurrió en la Isla Diablo. A los calamares y demás criaturas que emerjan de las profundidades, te los puedes cargar con el Bumerán; luego lánzalo a las bolas y tírate el agua para recoger todos los ítems, porque sólo estarán ahí durante un tiempo limitado.



Estos tres puntos marcados en la carta náutica son las islas a las que debes ir a colocar los orbes. Sube a bordo de Mascarón y date un paseo por ellas.



Estas estatuas situadas en tres de las islas guardan un gran secreto mágico: colocando los orbes nos conducirán directamente a la Torre de los dioses

# Torre de los dioses

Los dioses te han puesto a prueba. Tendrás que superar todos los retos que se te plantearán en esta mazmorra. Sin perder la vida.



**1-2PB** Cuando baje la marea entra en 2PB. Mata al chuchu, rompe las paredes con las bombas y coge el Mapa de la Mazmorra.



**3PB** Coloca una caja encima de la señal. Sube y cruza el puente para coger el objeto. Sal por la puerta y busca una cruz en el suelo para ponerlo.



**4PB** Coloca los armas en las marcas del suelo para abrir la puerta. Monta una pasarela con las cajas. Coge un palo y enciéndelo en una antorcha. Cruza al otro lado por la pasarela cuando suba la marea, y enciende las dos antorchas. Abre el cofre y pillla la Llave pequeña.



**5PB** Rompe la falsa pared de PB1 con las bombas desde Mascarón y entra en 5. Mata a todos los chuchus y aparecerá una escalera. Coge el objeto y colócalo en 1. Coge un palo y quema las antorchas de la puerta de 5. Abre el cofre y consigue un Collar de la Felicidad.



**6PB** Mata a la calavera de fuego que está camuflada junto a las otras y abre el cofre para obtener la Brújula. Si quieres conseguir un tesoro oculto quédate bien con este sitio. Volverás.



**7PB** Coloca los armas que hay junto a la puerta en dos de las marcas que hay en el suelo y ponte tú encima de la que está libre. Sube a las plataformas para llegar hasta la puerta de 8 (1p).



**81P** Si llamas a Tingle con la GBA, salta a la plataforma inmóvil y detona una bomba tingle para conseguir el Tingle Divino. Si no dispones de GBA dirígete directamente a 9(1p).



**91P** En esta sala encontraremos varias puertas y una gran variedad de pedestales. Realmente sirven para algo, así que avanza por la única puerta accesible que hay... por ahora.



## Torre de los Dioses (continuación)



**10 1P** Mata al chuchu y salta a la plataforma. Deshazte de dos chuchus más y sal por la puerta.



**11 1P** Salva al siervo de la torre con R. Ve a la puerta por debajo de la escalera y él te seguirá.



**12 1P** Sube al panteón, toca lo que ves en el grabado y aprenderás la Melodía de la Voluntad.



**13 1P** Utiliza la Garra en los tubos que hay en el techo y, ya en el otro lado, destruye las calaveras.



**14 1P** Lucha con el guerrero y destruye su armadura, será más fácil su ejecución. Abre el cofre.



**15 1P** Dispara al ojo de la pared y moverás las plataformas. Coge al siervo y llévalo a 9(1p).



**17 1P** Mata a los murciélagos con el Bumerán y tírate a la derecha para entrar por la puerta.



**18 1P** Dispara flechas a los ojos para mover plataformas. Hay otro escondido sobre la puerta.



**19 1P** Tírate al peso izquierdo de la balanza y rompe el falso muro lanzando algunas bombas.



**20 1P** Ponte en la marca del suelo y toca la Melodía del Viento. Mata a los Armos max y abre el cofre.



**21 1P** Tira dos armos a uno de los pesos de la balanza. Súbete al otro peso y entra en 19(1p).



**22 1P** Vuela con la Hoja, maneja al siervo con la Melodía de la Voluntad y ve al suelo marcado.

### TESOROS OCULTOS

**16 1P** Ya que has conseguido el arco dirígete a 6(pb), dispara al ojo que hay en la pared y destruirás parte de ella. Ahora puedes acceder a un cofre oculto con un mapa del tesoro dentro. Ve a 16(1p), mata al chuchu y al invocantis con unos flechazos y salta a la plataforma. Mira a la derecha y dispara al ojo. Sube hasta 15(1p) y mata a los Armos max tirándoles una bomba cuando abran la boca. Cuando acabes con ellos, aparecerá otro cofre. Abrelo y consigue un Collar de la Felicidad.



Dispara flechas a los ojos que verás por la mazmorra. Es la clave.



**23 1P** Tira tres Armos a uno de los pesos. Salta con el siervo y entra a 9(1p)... El camino es la luz.



**24 2P** Coge los armos, ponlos en las marcas del suelo y a Link en la restante. Abre el cofre.



**25 2P** Mata a los pájaros y destruye los vigías láser disparando con las flechas a las bolas.

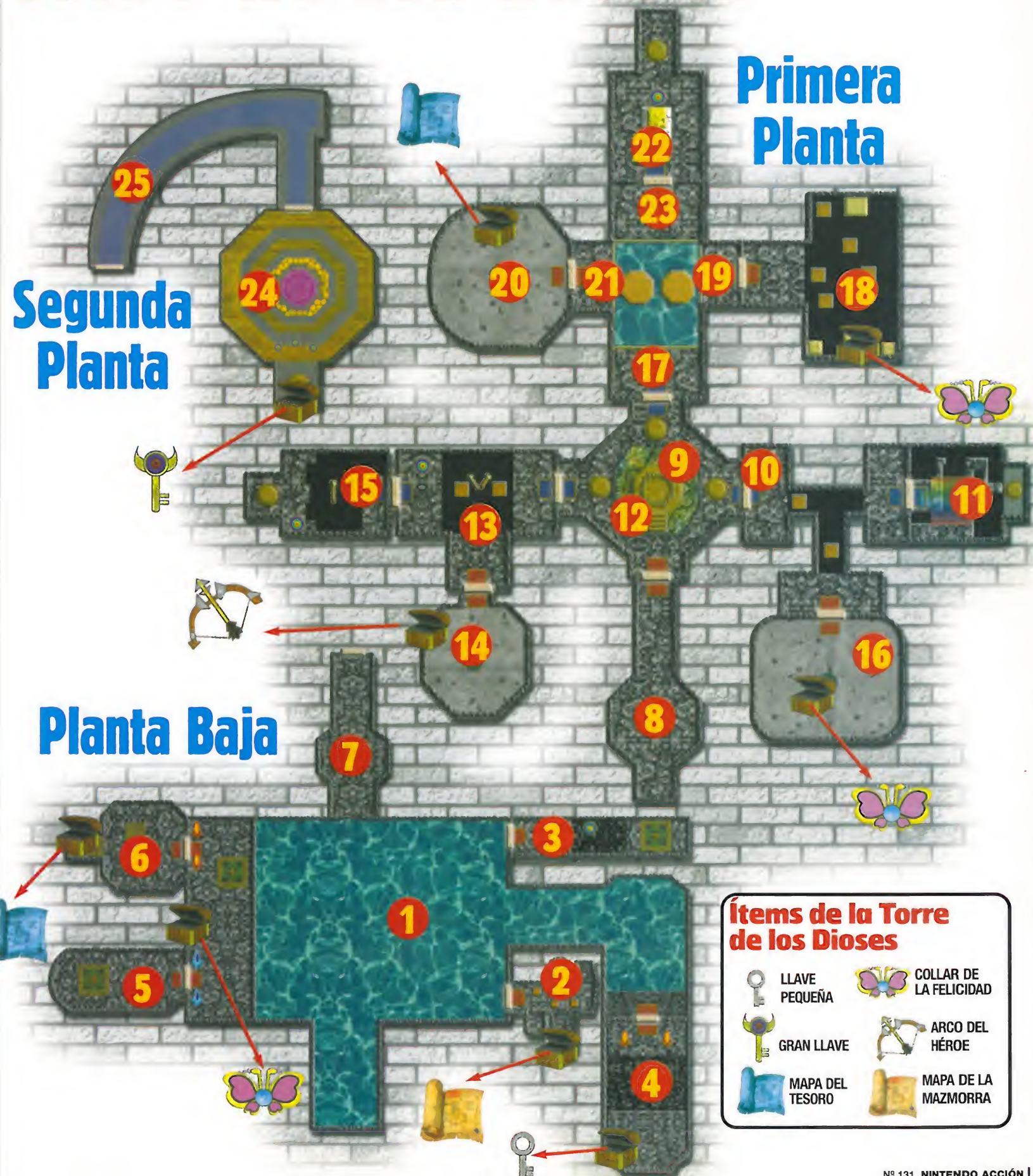
### JEFE DE LA MAZMORRA

Dispara a los puntos iluminados de las manos con el arco. Cuando estén inutilizadas, los ojos de la cabeza brillarán. Dispara dos veces a cada uno y, cuando esté en el suelo, métele una bomba por la boca. Las manos volverán a funcionar después de meter una bomba a la cabeza, así que deberás repetir todo el proceso para meter otra bombita. Si te quedas sin flechas, la cabeza estornudará más, así que no te preocupes. Coge el corazón y métete en la fuente de la luz. Sube por la escalera y usa la Garra en la campana.





# Torre de los Dioses





## Castillo de Hyrule

Sumérgete en las profundidades para llegar al castillo más conocido del mundo Nintendo. En él encontrarás un misterioso puzzle, que, si resuelves, te permitirá empuñar la Espada Maestra.



**1** Mueve las cajas hasta colocarlas en las señales triangulares. La estatua se moverá y verás unas escaleras.



**2** Saca la Espada Maestra de la roca y pronto notarás todo el poder que hay impregnado en ella. Aprovéchalo y...



**3** Sube a la planta de arriba y acaba con todos los enemigos que han retornado a la vida. ¡Milagro, pues!



**4** Sal al exterior y sube a Mascarón Rojo para entrar en la marca luminosa del agua, que nos vamos.

### MELODÍA DEL TORNADO

Al salir de la Torre de los Dioses pon rumbo norte y dirígete a la Isla del hada del Este. Rompe la roca con una bomba y entra al interior a ver al hada que te aumentará la capacidad para llevar bombas. Después busca el gran torbellino donde se encuentra Cyclos. Dispara unas flechas y, cuando hable contigo, fíjate en sus movimientos para aprender la Melodía del Tornado. Apréndela y Cyclos te prestará su torbellino siempre que lo necesites. Úsala para ir a Isla Taura y desde allí cambia el viento a Oeste para ir a la Isla del Diablo.



**Isla del Hada:** Para aumentar la capacidad de bombas tendrás que reventar, de un bombazo, esa roca de ahí. Dentro está el Hada que buscas.



**El Dios Cyclos:** Va por el mundo sobre un torbellino. Cuando le dispires apunta bien o te mandará a Isla Initia, Taura... ¡a saber a dónde te manda!

## Isla Diablo 2

Primer contacto y enfrentamiento con Ganondorf. Salva a Abril y a las demás hembras secuestradas.



**1** Utiliza las bombas para destruir la puerta de entrada. Si los cañones te lo ponen difícil, tírales unas bombas.



**2** Enfrentate a Ganon repeliendo las bolas con tu espada y, cuando esté en el suelo, atízale. Abre el cofre.



**3** Mata a los Bokoblin que manejan los reflectores y dirígete a la sala donde fuiste capturado por el pajaraco.



**4** Sube hasta el final de la rampa y cuando el bicho se coloque frente a ti, propínale unos buenos martillazos.

## Castillo de Hyrule 2

En esta ocasión visitarás el castillo acompañado de Tetra. Conoceréis al mismísimo Rey de Hyrule, que os dará unos sabios consejos reales.



**1** Después de la charla de Valú con Mascarón Rojo y el vuelo de los Orni hacia la isla del Dragón, sumérgete de nuevo en las profundidades para ir al renombrado Castillo de Hyrule.



**2** Lleva a Tetra al sótano y conocerás al mismísimo Rey de Hyrule. Escucha bien sus indicaciones y devuelve el poder a tu espada encontrando a los dos sacerdotes. El camino es largo.



**5** Cuando esté en tierra y clave el pico en el suelo para atacarte, dale con el martillo en el casco de su cabeza.

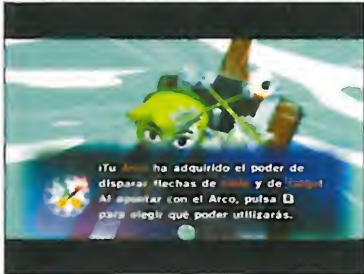


**6** Coge el corazón y sube por la rampa. Entra a ver a Ganondorf y... te llevarás más de una sorpresa.



# Encuentra a los sacerdotes

Encontrar a los sacerdotes no va a ser nada fácil. Primero tendrás que visitar varias islas en las que te batirás el cobre para conseguir los objetos que te permitan entrar en los templos en los que se encuentran los sacerdotes. Pero tiene una parte buena... ¡que aprenderás nuevas melodías mágicas!



**1** Toca la melodía del tornado y dirígete a la isla Madre e Hija. Aparecerá ante ti la Reina de las hadas que te otorgará un nuevo poder para tu arco: Flechas de hielo y fuego.



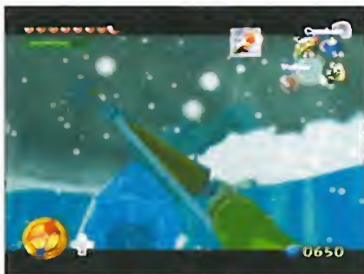
**2** Vuelve a interpretar la melodía del tornado y vuela a la isla del Dragón. Cambia el viento al sur y dirígete a la isla del Volcán. Por el camino recoge algún tesoro que te quede cerca.



**3** Dispara una flecha de hielo a la boca del volcán. Mata a los pájaros que hay y sube trepando hasta la boca del mismo. Tirate abajo sabiendo que si el tiempo se acaba, la erupción te matará.



**4** Mata a todo ser viviente hasta que aparezca el cofre. Ábrelo y consigue los Brazaletes de Fuerza. Para ver el poder que has adquirido, coge la cara de piedra para romperla y entrar en la luz.



**5** Dirígete al punto F5 de la carta náutica, la isla de Hielo, y lanza una flecha de fuego a la cabeza que escupe el hielo. Tendrás un límite de tiempo, tras éste, volverá a haber hielo.



**6** Utiliza las flechas de fuego para descongelar bloques de hielo y accede a cofres con mapas del tesoro, rupias, etc. No seas gorrón y no corras; el suelo es bastante resbaladizo.



**7** Llega hasta el interior y mata a los murciélagos. Si por casualidad te resbalas y caes hacia abajo, busca un lugar para utilizar la Garra. Abre el cofre y consigue las Botas de Plomo.



**8** Equipate las botas. Andarás bastante más "despaaacio" pero te harán falta para atravesar el remolino de viento y llegar hasta la luz de salida. ¡No seas agonías, que sí que hacen falta!



**9** Dirígete al Templo de la Tierra y destruye a los barcos que hay cerca. Ya en el interior de la isla, coge la piedra con forma de cara y lánzala para destruirla. Ya tienes acceso la entrada.



**10** Entra y utiliza la batuta de los vientos interpretando la melodía de la roca que obstruye la entrada. Aprenderás una nueva melodía: la Melodía del Espíritu de la Tierra.



**11** Al hablar con la sacerdotisa sabrás que tienes que encontrar a un sustituto que en su tiempo libre toque el arpa. ¿Por qué no hablas con Medli, la Orni de la Isla del dragón?



**12** Transpórtate a la Isla taura con la melodía del Viento y pon rumbo norte hacia la isla del Viento.



**13** Equipate con las botas de plomo y avanza por el remolino de viento hasta llegar a la entrada que está obstruida. Golpea con el martillo el monumento que escupe viento.



**14** Como antes, deberás hacer uso de la batuta para interpretar la melodía que hay en la roca que obstruye la entrada. Aprenderás la Melodía del Espíritu del Viento.



**15** Habla con Frido, el sacerdote que aparecerá cuando acabes de interpretar la melodía del Espíritu del Viento y busca a alguien que toque el violín, por ejemplo, Makori. Pero antes...





## Isla Taura (Parte final)

Aprende la Melodía del Transcurrir del amanerado Raphael, vete al bar, allana la morada de Don Obturo y hazle una foto in fraganti, véndela por un Mapa del Tesoro, usurpa el correo ajeno, vuelve al bar, por la noche visita la subasta, chantajea a Felitia... ¿pero qué le ha pasado a esta Isla Taura?



**1** Dirígete a ver al bailarín Raphael y utiliza la batuta. Cuando se ponga a bailar fíjate en sus movimientos. Son los siguientes: derecha, izquierda, abajo. Esta es la Melodía del Transcurrir.



**2** Entra a ver al luminógrafo y habla con él. Te entregará una luminografía legendaria (a un módico precio) si le enseñas tu cámara, que puedes llevar al Club Minitendo en la Isla del Bosque.



**3** Luminografía a la mujer de naranja (Linda) y enséñasela a Antón. Habla con él y cuando vuelva a ser de día (utiliza la Melodía del Transcurrir) entra en el bar y ella te dará la pieza de corazón.



**4** Sube por la escalera que hay escondida detrás del molino y salta encima del interruptor. Interpreta la Melodía del Viento y cámbialo al norte para poner el molino en funcionamiento.



**5** Sube a una góndola del molino y espera en ella hasta poder saltar a la terraza de la casa de Don Obturo (el luminógrafo). Abre los cofres y consigue una rupia púrpura y un mapa del tesoro.



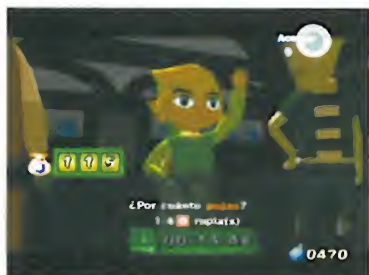
**6** Métete por el agujero que hay entre los dos cofres y luminografía a Don Obturo con Vanessa. Enséñasela a Maruja y Clotilde (las más cotillas del pueblo) y te darán un mapa del tesoro.



**7** Sube a la planta de arriba de la casa de subastas. Entrégale 20 colgantes macabros al padre y te dará un mapa del tesoro. Habla con Dolores y te dará una carta para echarla en el buzón.



**8** Sube otra vez a la casa de subastas y verás al cartero discutir con el anciano. Márchate al bar y habla con el cartero, te entregará una carta. Dásela a Dolores y obtén una pieza de corazón.



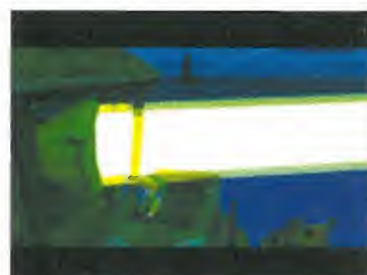
**9** De noche, entra en la casa de subastas y puja para conseguir todos los objetos. Entre ellos se encuentra un mapa del tesoro, un collar de la felicidad y una pieza de corazón.



**10** Busca a Felitia. Cuando eche a correr, métete en el mostrador de la tienda de Zunari. Espera ahí y pillala in fraganti manipulando la caja fuerte. Consigue una botella vacía.



**11** Cambia los días para que haya luna llena y hazle una foto. Cuando sea de día, enséñasela a Cameo (el chico que está sentado en la escalera) y te dará un mapa del tesoro.



**12** Por la noche, sube a una góndola del molino y dispara al faro con una flecha de fuego, para encenderlo. Habla con el encargado y conseguirás otra pieza de corazón.



**13** Cambia el viento al sur y vuela con la hoja Deku hasta una pequeña plataforma que hay a la derecha del embarcadero. Abre el nuevo cofre y consigue otra pieza de corazón.

### SE LO CAMBIO, SR. MERCADER



**14** De día, ayuda a Zunari a ampliar su negocio. Cambia lo que te da con el mercader de Isla Bomba. Este objeto, cámbialo con el mercader de la Isla del Pez Volador y, el próximo, con el mercader de las Islas Madre e Hija. Canjea los objetos viejos por nuevos con los mercaderes de estas tres islas y obtendrás el Gran Mercader. Entrégaselo al vendedor de la Isla del Pez Volador y ganarás... una pieza de corazón. (Sin llorar, hijo).



**15** Habla con Zunari para que te entregue el Aura Mágica. Decora el pueblo con sus artículos y colócalos en todos los pedestales que veas. Sam te dará una pieza de corazón.





# NOVILFACE

TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el **7667**

o llamando al 806.588.672 (o 906.886.672), tu eliges!

## Lista de TOP EXITOS

- Zanarkand**  
DANCE/TECHNO 966512
- The Legend Of Zelda**  
VIDEOJUEGO 967095
- Bola De Dragón**  
TELEVISIÓN 966503
- Bring Me To Life**  
BSO DAREDEVIL 966637
- Las Tapitas**  
ANUNCIO ONCE 967138
- Tubular Bells**  
BSO EL EXORCISTA 966574
- Shin Chan (estribillo)**  
TELEVISIÓN 966536
- Crash Bandicoot**  
VIDEOJUEGO 966407
- Son De Amores**  
POP NACIONAL 967093
- Flying Free**  
DANCE/TECHNO 966214

## MILOGO

MILOGO	MILOGO
102	112
101	108
106	104

307	301	320	303	311	317	316
304	313	315	302	321	335	332

## Se original y crea tu propio logo!

- Piensa en un TEXTO.
- Elige un TIPO DE LETRA.
- Elige un ICONO (si quieres).
- Envía MILOGO196 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667.

Por ejemplo, si escribes: MILOGO196 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes esto: →

## TOP LOGOS

PS2	GAMECUBE	WII
961193	961218	961133
PlayStation	SILENT HILL 3	
960732	961130	961227

## PIDELOS ASÍ DE FÁCIL:

**A** Por SMS (mensaje):  
Envía LOGO196 y la referencia al 7667.  
Ejemplo: LOGO196 961193

**B** Por TELÉFONO:  
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

IRON MIBET	961252	960890	961226
961214	961258	960836	
961162	961217	961250	

## TONOS

### PIDELOS ASÍ DE FÁCIL:

**A** Por SMS (mensaje):  
Envía TONO196 y la referencia al 7667.  
Ejemplo: TONO196 966512

**B** Por TELÉFONO:  
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

### EXITOS TOP40

967209	Uno Más Uno Son Siete - TV
967238	No Es Lo Mismo - POP NACIONAL
967160	Crazy In Love - POP INTERNACIONAL
967127	20 De Enero - POP NACIONAL
966890	Oji - POP NACIONAL
967276	Down - RAP NACIONAL
967173	Going Under - ROCK INTERNACIONAL
967242	Quiero Que Vuelvas - DT2
967136	Más Que Nada (Anuncio Tanga Slip)
967253	Ying Yang - POP NACIONAL

### POP/ROCK NACIONAL

966838	La Madre De José - POP
967211	Rosa Y Esquinas - POP
967287	Caprichosa - POP
967252	El Viaje - POP
966802	Molinos De Viento - ROCK
967140	Papi Chulo - POP
965544	Danza Del Fuego - ROCK
967172	Dime Dónde - POP
967217	Entre Tú Y Yo - POP
967142	Que Vuelvas Ya Georgie Dann - P.
967180	Regálame Tu Sonrisa María - R.
966783	Fiesta (Anuncio Cruzcampo)
966750	Jaleo - POP
966246	Jesucristo García - ROCK
967212	Luna Llena - POP
966792	Bye Bye - POP
966795	As De Corazones - POP
967168	Grital - DT2
967174	Quiero Verte Danzar - ROCK
967121	Boogie Boogie (Anuncio Sunny D.)
967177	No Me Extraña Nada - POP
967090	Ven Ven Ven - POP
967164	Quiero Besarte - POP
967176	La Paga - POP

### POP/ROCK INTERNACIONAL

967137	St. Anger - ROCK
967291	Hollywood - POP
967286	Did My Time - ROCK
966711	Somewhere I Belong - ROCK
967265	White Lies - POP
966507	Lose Yourself - RAP
967159	Business - RAP
967178	Bounce - POP

### HIMNOS

966273	Centenario Real Madrid
966700	La Internacional Comunista
965007	Himno Nacional De España
966793	Centenario Atlético Madrid
966641	PP (Partido Popular)
967288	El Novio De La Muerte (estribillo)
966566	El Novio De La Muerte (estrofa)
965063	Real Madrid
966829	Canción Del Legionario
965638	A Las Barricadas

### VIDEOJUEGOS

965530	Super Mario Bros
965582	In My Mind (FIFA 2003)
966420	Unreal Tournament

### DANCE/TECHNO

966270	Radical
966174	Groove 2.0
966541	Scorpio
967270	Flying Free (v.2)
965865	Infected
967144	Happy Melody
967264	Touch Me
967262	Higher And Higher
967254	Makina
965950	Played A Live (Anuncio Frigo)
967139	In My Memory
966306	Lethal Industry
966300	Diabólica
967202	Mr Vain 2003
966558	Look At Me Now
966036	Anglia

Envía TONO196 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

### POPULAR

966583	Ratones Colores - RUMBA
967266	Hare Krishna - TRADICIONAL
966650	Ni Más Ni Menos - RUMBA
965570	Paquito El Chocolatero - FESTIV.

## BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN O LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!

**TONOS:** Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO196 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO196 INTERPRETE.

Ejemplos: TONO196 SUPER MARIO BROS - TONO196 ZANARKAND - TONO196 LEGEND OF ZELDA - TONO196 TERMINATOR

**IMÁGENES:** Envía simplemente IMAGEN196 y la categoría o texto al 7667 y le enviaremos el mejor.

Ejemplos: IMAGEN196 SHIN CHAN - IMAGEN196 GAME CUBE - IMAGEN196 XXX - IMAGEN196 PS2 - IMAGEN196 CALAVERA

**LOGOS:** Envía simplemente LOGO196 y la categoría o texto al 7667 y le enviaremos el mejor.

Ejemplos: LOGO196 NO FEAR - LOGO196 MARIHUANA - LOGO196 OJOS - LOGO196 QUIKSILVER - LOGO196 GAME CUBE

## TOP IMÁGENES

964966	964800	964647	964099	964424	964932	963700
963846	965055	964921	964394	964138	965008	964953

### PIDELOS ASÍ DE FÁCIL:

**A** Por SMS (mensaje):  
Envía IMAGEN196 y la referencia al 7667.  
Ejemplo: IMAGEN196 964966

**B** Por TELÉFONO:  
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

965139	965110	965108	965112	965120	965117	965118	965106
965122	965136	965130	965135	965134	965127	965119	965113
964754	964098	964910	963799	963908	965007	963932	964664
963963	963880	965068	965044	964933	964768	963703	963841
963254	964721	964359	965039	964866	964789	964545	964162
965013	965097	964442	965015	965141	965142	965123	964922
964384	963780	964639	964556	964249	964917	965009	965054
964974	963927	964391	964404	963997	963987	963746	965030
965038	965047	964822	965025	965146	965057	965027	965041
964272	964758	965024	965147	965053	965145	965049	965144

## JUEGOS VIDEOCONSOLAS LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO196 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviaremos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo: TRUCO196 PS2 DMC2 TRUCO196 XBOX STEEL BATTALION TRUCO196 PSX FIFA2003 TRUCO196 GAMECUBE RESIDENT EVIL

## SALAS DE CHAT

Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat. Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginario, Deportes, etc. etc. etc.

Para entrar envía ahora CHAT196 al 7667

Para ver todas las opciones envía CHAT196

## TANGABEACH

Has tenido alguna aventura últimamente? Aquí tienes la oportunidad de ligar o algo más... Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...

Envía CARIBE196 al 7667 y mojate!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

## MIPOSTAL

IMÁGENES: NOKIA, ALCATEL, SONYERICSSON, SAMSUNG, SIEMENS, ERICSSON

TU TEXTO AQUÍ 1011	TU TEXTO AQUÍ 1001	TU TEXTO AQUÍ 1004
TU TEXTO AQUÍ 1003	TU TEXTO AQUÍ 1006	TU TEXTO AQUÍ 1007
TU TEXTO AQUÍ 1018	TU TEXTO AQUÍ 1019	TU TEXTO AQUÍ 1020
TU TEXTO AQUÍ 1010	TU TEXTO AQUÍ 1015	TU TEXTO AQUÍ 1008
TU TEXTO AQUÍ 1027	TU TEXTO AQUÍ 1002	TU TEXTO AQUÍ 1016
TU TEXTO AQUÍ 1017	TU TEXTO AQUÍ 1028	TU TEXTO AQUÍ 1025

## ¡Crea tus propias IMÁGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES

- Elige una IMAGEN.
- Piensa en un TEXTO.
- Envía MIPOSTAL196 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667. En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL196 1027 Alfredo y lo envías al 7667. Recibes esta imagen: →

## Trivial

Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE, CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO. Envía el texto TRIVIAL196 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes... ¡PREMIO SEGURO!

Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.

## PIROPIS

Envía simplemente PIROPO196 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra.

Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...

Ejemplo: PIROPO196 VERDE

## CHISTES

Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno? Envía CHISTE196 al 7667 y al instante puedes reírte con tus amigos.

Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,...

Ejemplo: CHISTE196 MACHISTA





## LOS MEJORES TRUCOS

### Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

#### BEACH SPIKERS

##### Vestimenta Daytona

Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.

##### Fighting Vipers

Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110, el pelo 75, y la cara 51.

##### Space Channel 5

Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113, el pelo 76, y la cara 52.

##### Phantasy Star Online 2

Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115, el pelo 77 y la cara 53.

**Sega "OHTORI"** para los uniformes 116 y 117.

**Virtua Cops** Escribe "JUSTICE" para obtener los uniformes 105 y 106 y las gafas 94.



#### BLACK AND BRUISED

##### Todos los boxeadores

Selecciona la opción trucos en el "Setup".

Entonces pulsa Start, A, Y, X(2), Z(2), X, Y, A, Start.

##### Invencibilidad

También en el menú "Setup", introduce Start, A(2), Y(2), Z(2), X(2), Start.

##### Modo Turbo

Start, Z(10), Start.

##### Items Constantes

Lo mismo, con Start, A, Y, A, Y, A, Y, X(3), Start.

##### Modo conversacional

Ahora pulsa Start, Z, A, Y, X, Z(3), Start.

##### Torneo intercontinental

Toca introducir Start, A(3), Y(3), X(3), Start.

##### Vestimenta alternativa

Start, A, Z, Y, X, Start.



#### BLOODRAYNE

##### Como dios

Introduce como código TRIASSASSINDONTDIE en el menú cheats. Serás la vampira más poderosa de todos los tiempos.

##### Recuperar energía

Introduce como código

LAMEYANKEEDONTFEED.

##### Sangriento

El código ahora ha de ser ANGRYXXXINSANEHOOKER. ¡Con todas las letras!

##### Factor tiempo

NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE.

##### Seleccionar nivel

Esto es un pelín más complicado: introduce ONTHELEVEL como código, resalta "Nuevo" en el menú principal, y luego mantén pulsados X y A para ver la pantalla de selección de nivel.

##### Nivel secreto

Para desbloquear el nivel secreto de Louisiana, pon BRIMSTONEINTHEBAYOU como código. Un sonido te confirmará si lo has escrito bien.

##### Enemigos congelados

Para desbloquear esta opción, en el menú de trucos, introduce DONTFARTONOSCAR como código. Un mensaje te confirmará si lo has escrito bien.

##### Mostrar armas

Introduce ahora SHOWMEMYWEAPONS como código.

##### Más "sangre"

Este código tan gore es INSANEGIBSMODEGOOD. "Juggy"

Sorpréndete escribiendo JUGGYDANCESQUAD.



#### BOMBERMAN GENERATION

##### Opciones A y B

Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". En el grupo A, tendrás acceso libre a los ítems básicos, mientras que en el B tendrás los avanzados. Y las trampas de los escenarios variarán.

#### BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

**Invulnerabilidad** Gana todos los campeonatos de Grand Prix con oro.

**Runaway** Completa el

modo Crash consiguiendo un oro en cada prueba.

**Carrera libre** Completa el campeonato Custom.

##### Campeonato Custom

Consigue todos los oros en todas las carreras y la primera posición en todos los campeonatos.

##### Eclipse 1997 y Focus

**SVT 2001** Completa dos veces el campeonato Custom con la mayor puntuación posible.



#### DR. MUTO

##### Invencibilidad

NECROSCI.

##### Todos los "gadgets"

TINKERTOY.

##### Transformaciones secretas

LOGGLOGG.

##### Transformaciones

EUREKA.

##### Ver las secuencias FMV

Introduce HOTTICKET.

##### Superfinal

BUZZOFF.



#### DEAD TO RIGHTS

**Todos los niveles, mini juegos y FMV** En la pantalla de juego



nuevo mantén pulsados los botones L + R y presiona Abajo, Izquierda, Abajo, Y, Abajo.



#### ENTER THE MATRIX

##### Modo trucos

Para acceder al cheat mode del juego, tienes que introducir CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos para conseguir su correspondiente efecto.

##### Máximo poder de fuego

0034AFF

##### Munición ilimitada

1DDF2556

##### Foco ilimitado

69E5D9E4

##### Recuperación de foco más rápida

FFF0020A

##### Salud ilimitada

7F4DF451

##### Nivel extra

13D2C77F

##### Enemigos sordos

4516DF45

##### Enemigos ciegos

FFFFFFF1

##### Modo turbo

FF00001A

##### Pelea multijugador

D5C55D1E

##### Gravedad baja

BB013FFF

##### Logos rápidos

7867F443

#### Conducción del Taxi

312MF451

#### FIREBLADE

##### Minijuego francotirador

Completa la campaña 1.

##### Minijuego cañón EMP

Completa la campaña 2.

##### Minijuego de "botivaca"

Completa la campaña 3.

##### Minijuego asesinato

Completa la campaña 4.



#### GODZILLA

##### Modo trucos

Presiona L + B + R en el menú principal. Y a continuación deja de pulsarlos en este orden: B, R, L.

##### Todos los monstruos excepto Orga

Introduce 696924.

##### Jugar como Orga

Introduce 202412



#### HULK

##### Invulnerable

Introduce GMMSKIN como código en el menú trucos.

##### Regenerador

El código es FLSHWND.

##### Toda la rabia

ANGMNGT.

##### Continuaciones

GRNCHTR.

##### Desbloquear todos los niveles

TRUBLVR.

##### Jugar como Hulk gris

Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.

#### IKARUGA

##### Créditos adicionales

Acumula tres o cuatro horas de juego para conseguir unos cuantos créditos adicionales.

##### Galería 1

Completa el modo "trial" sin utilizar "continues", o

## VIEWTIFUL JOE



##### Jugar como la novia de Joe:

Completa el juego en el modo adulto.

##### Jugar como el Capitán Azul:

Completa el juego en el modo Ultra V.

##### Jugar como Alastor:

Completa el juego en el modo V.

##### Modo Ultra V:

Completa el modo V.

##### Modo super:

Completa el juego con "Rainbow V" en los rankings de todos los niveles. Comienza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste el juego y pulsa Z. ¡A disfrutar!





acumula cinco horas de juego.

#### Galería 2

Completa el juego en cualquier dificultad, o acumula 10 horas.

#### Opción test de sonido

Completa el juego en dificultad fácil sin usar ni un solo "continue", o acumula ahora 15 horas de juego.

#### Opción modo de juego

Completa todo el juego en dificultad normal sin utilizar "continues", o acumula en esta ocasión 20 horas de juego.

#### METROID PRIME

**Resetear durante la partida** Mantén Start + B + X tres segundos.

**Metroid de NES** Necesitas Metroid Fusion de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a la Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.

**Modo chungo** Termina el juego en modo normal.

#### NBA STREET VOL. 2

##### Modo trucos

Introduce estos códigos en la pantalla de versus, antes de empezar el

juego y ya verás qué divertido. Ah, y no olvides utilizar la cruceta.

#### - Uniformes variados

Canasta, Zapato, Megáfono, Megáfono.

#### - Uniformes auténticos

Canasta, Zapato, Cartel, Cartel.

#### - No auto replays

Cartel, Cartel, Cartel, Cartel.

#### - Aros explosivos

Cartel, Cartel, Cartel, Megáfono.

#### - Pelota ABA

Canasta, Canasta, Plataforma, Zapato.

#### - Pelota Nufx

Canasta, Canasta, Marcador, Megáfono.

#### - Pelota EA Big

Canasta, Canasta, Megáfono, Plataforma.

#### - Pelota de playa

Canasta, Canasta, Plataforma, Plataforma.

#### - Pelota Medicinal

Canasta, Canasta, Zapato, Zapato.

#### - Pelota de fútbol

Canasta, Canasta, Megáfono, Megáfono.

#### - Jugadores enanos

Zapato, Zapato, Zapato, Plataforma.

#### - Cabezones

Zapato, Zapato, Zapato, Marcador.

- Turbo ilimitado  
Plataforma, Zapato, Zapato, Canasta.
- Manos locas  
Zapato, Marcador, Plataforma, Canasta.

#### OUTLAW GOLF

##### Código maestro

Comienza un nuevo juego bajo el nombre Golf\_Gone\_Wild.

##### Vestuario extra

Mantén presionado R y presiona Z, Y(4), Z, Y en el menú de personajes.

##### Bola larga

Mantén presionado L y pulsa Arriba(3), Abajo durante el juego.

##### Bola pequeña

Mantén L mientras pulsas Abajo(3), Arriba durante el juego.

##### Anular el viento:

Mantén pulsado L y entonces presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, X(2) durante el juego.



#### RED FACTION 2

##### Código maestro

Pulsa los botones siguientes en el menú trucos. Sin equivocarse: Y, X, B, X, Y, A, B, A.

##### Opción maestra

B, B, A, A, Y, X, Y, X.

##### Seleccionar nivel

X, Y, A, B, Y, X, A, A.

##### Super vitalidad

A, A, Y, B, Y, B, X.

##### Munición ilimitada

Y, B, A, X, Y, X, A, B.

##### Granadas ilimitadas

X, A, X, Y, A, X, A, X.

##### Modo gordo

X, X, X, X, B, A, X, X.

##### Director's cut

Y, A, X, B, X, A, Y, B.

##### Lluvia de fuego

Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.

##### Mensaje gracioso

Y, A, Y, A.



#### SEGA SOCCER SLAM

##### Modo cabezudos

En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.

##### Toques Maestros

Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.

##### Caja negra

Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X.

**Turbo infinito**  
Presiona L, R, DERECHA,

ARRIBA, X, X.

##### Modo "Power"

Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.

##### Jugar con ocho balones

Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.

##### Desbloquear equipos

Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.

##### Desbloquear los items

Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.

##### Todos los estadios

Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X.

Podrás jugar en todos los campos del juego.



#### SUPER MONKEY BALL 2

##### Niveles de bonus

Elige el nivel de dificultad "beginner" y completa los 10 niveles del primer mundo, sin usar ninguna continuación. Así ganarás 10 niveles más.

Selecciona la dificultad "advanced" y completa los 30 niveles de los mundos 2, 3 y 4 sin usar continuaciones. Otras 10 fases. Ahora selecciona el modo "expert" y completa los 50 niveles de los otros cinco mundos sin usar continuaciones. Con esto desbloquearás 10 fases más para "expert".

Tendrás algunos niveles extras si completas el modo "challenge" sin perder ninguna vida.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

**Dificultad maestra**  
Selecciona "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Y los 10 niveles de bonus. Sin continuar.

## X-MEN 2



Todos los fans de este flipante beat'em up están de suerte.

Tenemos los mejores trucos. Bonitos códigos que tienes que meter en la pantalla del menú principal. Sonará el típico ruidillo. El código para elegir nivel lo verás en la pantalla principal.

Y para hacerte un Xmen invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.

Y para hacerte un Xmen invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.

Y para hacerte un Xmen invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.

Y para hacerte un Xmen invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.

**Desbloquea todos los disfraces y extras de vestuario X-Men**

B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z

**Desbloquea todos los archivos y películas de Cerebro**

B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z

**Desbloquea el menú para elegir nivel**

B, X, B, Y, B, X, L, R, Z

**Desbloquea el menú de Cheats**

B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z

Introduce WHEEL REAL y haz una demostración al volante del coche.

#### SEAT Córdoba Repsol

Gana el desafío Pirelli en el modo desafío.

#### Toyota Corolla V-Rally

Consigue un récord de tiempo en todos los circuitos del juego. ¡No pierdas ni un segundo!



#### WARIO WORLD

##### Miñijuegos para GBA

Consigue 8 tesoros en las siguientes localizaciones que ponemos justo aquí:

Greenhorn Ruins.

Shivering Mountains.

Horror Manor.

Beanstalk Way.

Mirror Mansion.

Pecan Sands.

Wonky Circus.

Greenhorn Forest

#### WWE CRUSH HOUR

##### Kevin Nash

Presiona L, X, Z, Y en el menú principal.

##### Bradshaw

Completa modo "season" con Brock Lesnar.

##### Christian

Completa el modo "season" con Chris Jericho o Edge.

##### D-Von Dudley

Completa el modo "season" con Brock Lesnar.

##### Hulk Hogan

Completa el modo "season" con The Rock, Edge, o Kevin Nash.

##### Lita

Completa el modo "season" con Matt Hardy.

##### Ric Flair

Completa el modo "season" con Big Show, Rob Van Dam, o Triple H.

##### Stephanie McMahon

Completa el modo "season" con Kurt Angle.

##### Seleccionar nivel

Completa el juego con cualquier luchador.

##### Modo derby

Gana un combate sin disparar ningún arma.

Gana un combate sin disparar ningún arma.

Gana un combate sin disparar ningún arma.



## SPEED KINGS



##### Código maestro:

Introduce BORKBORK como nombre al comenzar una partida.

##### Acaba los nueve exámenes de conducción:

Comienza un juego nuevo e introduce .test9 (respetando el punto) como nombre.

##### Gana las seis cacerías:

Comienza un juego nuevo con el nombre de .meet6

##### Modo GP completo:

Comienza una partida con el nombre .prix

##### Vueltas rápidas:

Comienza una partida con el nombre .lapt18





## LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

### DISNEY ALL-STAR SPORTS: SKATEBOARDING

**Nivel de bonus**  
presiona Arriba (2), Abajo(2), Izquierda (3), B, A. Todo esto en la pantalla de códigos.



### DISNEY PRINCESS

**Nivel de bonus:**  
introduce z8L5HGSCP4 x3tHk0BtL como password.

### DIGIMON BATTLE SPIRIT

**Black Agumon y Black WarGreymon**  
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.  
**Gabumon y Omnimon**  
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.  
**Impmon**  
Completa el juego con

300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon. **Lopmon y Kerpymon**  
Completa el juego con tres personajes distintos.

### DOWNFORCE

**Códigos**  
- Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto 63068.  
- Modo Experto, pista y coche ocultos 45120.  
- Modo Intermedio y coche oculto 32906.  
- Modo Intermedio  
El código es el 41966.



### ECCO THE DOLPHIN

**Modo trucos**  
Gira a Ecco de izquierda a derecha y pausa el juego justo cuando el delfín mire de frente. Presiona entonces Derecha, B, R, B, R, Abajo, R, Arriba.

### Niveles y passwords

- Undercaves HYNCSRQD
- The Vents XPRMMZBD
- The Lagoon RKIVVHCC
- Ridge Water RTGCXGB
- Open Ocean W-QBCXG-
- Ice Zone YNTCXGS
- Hard Water RFXPCXGV
- Cold Water YC-?CXGQ
- Open Ocean(2) TS-K-WGC
- Island Zone HSXPBXGX
- Deep Water KSWKXCXGV
- The Marble Sea R-GGFXGY
- The Library NX:KFXGJ
- Deep City GZPTFXG-
- City of Forever NGBYCXGW
- Jurassic Beach TKGTGTGQ
- Pteranodon Pond F?TXGTGF
- Origin Beach LR:LGTTG:
- Trilobite Circle X-WQGTGT
- Dark Water VFCRKTGK
- City of Forever(2) ?STNTPY
- The Tube BV?ITQPY
- Welcome to the Machine BTWJVQP-
- The Stomach DBBXVQPK
- The Last Fight DLHSTQPT



### EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles!  
**Gran Edificio**  
- El Vestíbulo HGBNL14VJ  
- Los Pasillos WQSNWP28C  
- Las Oficinas

### MQ5XWP08W

- Jefe final del nivel 7MDXSF40V
- Teatro Estrella de Broadway**
- De Camino CPK4KJR80
- En los Bastidores \*5SNK448K
- Bola Etérea 3QC8L4/61
- En el Escenario CQ90L4T6J
- Jefe de final del nivel BQ8NR436
- Cementerio**
- De Camino 77LXST80S
- El Pasillo Principal 67L8STV09
- La Cripta 6J7XNTN0K
- Cerca del Inframundo GJWJPFM02
- Museo Botánico**
- De camino C2QNR4J6J
- El guía CQQ0RJL61
- Carnívoros CQB0R4 T6W
- Confrontación Final K3/SSLMG2
- Jefe de final del nivel SRH4TL8GV



### GOLDEN AXE

**Selección de nivel**  
Primero entra en el modo arcade. Mantén pulsado Abajo/Izquierda + B y después pulsa Start en la pantalla de selección de personaje. Verás que aparece un número en la parte superior de la pantalla, a la izquierda. Usa el pad para cambiarlo y empezar en el correspondiente nivel. **Nueve continuaciones**  
Selecciona el modo arcade de nuevo. Entonces mantén la diagonal Abajo Izquierda + A + R. Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.

### INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

**All-Stars africanos**  
Gana la copa interna-

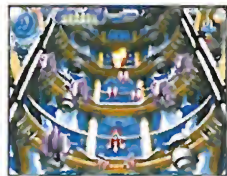


cional con un equipo del continente africano.  
**All-Stars americanos:**  
Gana con uno americano.  
**All-Stars asiáticos**  
Gana la copa con cualquier equipo asiático.  
**All-Stars europeos**  
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.  
**All-Stars mundiales**  
Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

### IRIDION 2

**Modo Jukebox**  
Introduce CH4LL como password, y a continuación todo esto.

Nivel	Avanzado
2 . . . . .	9PTBY
3 . . . . .	TYHLY
4 . . . . .	9VDBW
5 . . . . .	SLZGW
6 . . . . .	TDZQ4
7 . . . . .	5MIH6
8 . . . . .	N59G6
9 . . . . .	558GY
10 . . . . .	54IH4
11 . . . . .	PCGZW
12 . . . . .	NPH74
13 . . . . .	9GF46
14 . . . . .	SOL46
15 . . . . .	9IH84
End . . . . .	4RC8!



### MEDABOTS AX

**Victorias fáciles**  
Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar

el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario para poder darle K.O. **¡A volar!** Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba, con una de ellas equipada, para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.

### MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

**Modo Dios** Introduce MODEDEIEU, o MODEDOUX como password y a partir de ahora serás invencible, con lo que el juego se convertirá en un auténtico paseo.

**Todos los niveles** Toma nota de estos códigos:

Nivel	Password
Nivel 1 . . .	DOSSARD
Nivel 2 . . .	CUBIQUE
Nivel 3 . . .	CHEMIN
Nivel 4 . . .	BLONDEUR
Nivel 5 . . .	BLESSER
Nivel 6 . . .	AVOCAT
Nivel 7 . . .	AFFINER
Nivel 8 . . .	LAINE
Nivel 9 . . .	MESCLUN
Nivel 10 . . .	NORME
Nivel 11 . . .	ORNER
Nivel 12 . . .	PENNE
Nivel 13 . . .	QUELQUE
Nivel 14 . . .	REPOSE
Nivel 15 . . .	SALIFIER
Nivel 16 . . .	TROPIQUE
Nivel 17 . . .	VOTATION



## KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND



Acaba de aterrizar en la redacción y ya tenemos los primeros trucos para él. Tomad buena nota.

### Modo maestro

Completa el juego y entra en el menú minijuegos.

### Modo extra

Completa la aventura con el 100 % en el ranking y accede a él en el menú aventura.

### Meta-Caballero

Completa el modo extra al 100 % para desbloquearlo en el menú de mini juegos.



## MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

**Máquina de Números**  
Introduce uno de los siguientes códigos en la máquina de números en la tienda de Higsby para conseguir el ítem correspondiente.

**Air Chute 3 chip**  
Código:15789208  
**Air Shoes**  
Código:23415891  
**Copy Damage chip**  
Código:01697824  
**Enemy Search sub-chip**  
Código:87824510  
**Full Energy sub-chip**  
Código:56892168  
**Fumikomi Cross S chip**  
Código:76889120  
**Guts Straight S chip**  
Código:95913876  
**Mini-Energy sub-chip**  
Código:86508964  
**Muramasa Blade M chip**  
Código:50098263  
**Open Lock sub-chip**  
Código:35331089  
**Paladin Sword P chip**  
Código:03284579  
**Quick Gauge**  
Código:67918452  
**Set Sand**  
Código:19878934  
**Shinobi Dash sub-chip**  
Código:24586483  
**Spin Blue**  
Código:11002540  
**Spin Green**  
Código:28274283

**Spin Red**  
Código:072563938  
**Spin White**  
Código:77955025  
**Spread Gun chip**  
Código:31549798  
**Untrap sub-chip**  
Código:05088930  
**Variable Sword F chip**  
Código:63997824  
**Weapon Level + 1**  
Código:41465278

## NINJA COP

**Dificultad máxima**  
Tan solo... (como si fuera sencillito), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.  
**Niveles contrarreloj**  
Si quieres poder jugar cualquiera de los niveles del juego, pero en esta ocasión contrarreloj, lo único que tienes que hacer es completarlo antes en modo Historia.



## STUNTMAN

**Cheat mode**  
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume),

pulsa a la vez Izquierda, Derecha, Select y B. Oirás un efecto de sonido para confirmarte que esto ha funcionado. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas simplemente pulsando Start + Select. En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar Izquierda, Derecha, Select y B para desbloquear los coches y pruebas de «Stuntman».



## SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos «embolaos», prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:  
**Código maestro**  
Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápida-

mente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.  
**Alta resolución**  
Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.  
**Curiosidad**  
Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.  
**Niveles Extra**  
Elige un nivel de dificultad y hazte el juego sin continuar.

## WING COMMANDER: PROPHECY

**Todas las naves en la base de datos táctica**  
Presiona R, L, A(3), B, Arriba, Abajo, Derecha, Arriba, A en la pantalla que reza "Press Start". Un sonido confirmará que el truco ha funcionado correctamente.



## ROCK 'N' ROLL RACING



### Correr como Olaf

En el menú de selección de conductor resalta a Tarquinn, y mantén pulsados L+R+Select. A continuación pulsa Derecha, y hala, ya está.  
**Nivel Inferno en modo VS**  
En el menú de selección de planeta tienes que resaltar NHO, y después mantener pulsados L+R+Select para, finalmente, pulsar Derecha.

## SONIC SPINBALL

**Seleccionar nivel**  
Pulsa A, Abajo, B, Abajo, R, Abajo, A, B, Arriba, A, R, Arriba, B, R, Arriba en el menú opciones. Y a continuación, todo esto.  
**Nivel 2 (L. Powerhouse)**  
Mantén A y pulsa Start.

### Nivel 3 (The Machine)

Mantén B y pulsa Start.  
**Nivel 4 (Showdown)**  
Mantén R y pulsa Start.  
**Ver créditos**  
Pulsa A, Arriba, R, Arriba, L, Arriba, A, R, Abajo, A, L, Abajo, R, L, Abajo en la pantalla de opciones.

# 5'00 DESCUENTO €uros NTO

- Rellena los datos de este cupón.
  - Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego.
  - Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL, C. de Hormigueras, 124, ptal. 5 - 5ª F - 28031 Madrid.
- Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros)

NOMBRE .....  
APELLIDOS .....  
DIRECCIÓN .....  
POBLACIÓN .....  
CÓDIGO POSTAL ..... PROVINCIA .....  
TELÉFONO ..... MODELO DE CONSOLA .....  
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO .....  
Dirección e-mail .....

CENTRO MAIL



~~59,95~~  
54,95

Este folleto promocional de descuento tiene validez hasta el 31/10/2003 y es válido para todos los clientes que se registren en el Centro MAIL. No se puede utilizar en combinación con otras ofertas o descuentos. El descuento se aplicará al precio de venta recomendado del producto. El Centro MAIL no se responsabiliza de los errores de transcripción. El Centro MAIL, C. de Hormigueras, 124, ptal. 5 - 5ª F - 28031 Madrid. Marca y logotipo de Nintendo son marcas registradas de Nintendo en España y en otros países.

CADUCA EL 31/10/2003 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



¡¡Alucinarás con el nuevo Pokémon de GBA!!

## ¡MOLA POKÉMON PINBALL!

El próximo bombazo Pokémon ya está en camino. Sus armas: una bola, dos tableros... ¡y los 200 Pokémon de Rubí y Zafiro! La fiebre del pinball va a arrasarse de nuevo en la portátil con un juego que destriparemos a fondo.



## ¡MARIO ATACA DE NUEVO!

Al volante de un kart, con un palo de golf en la mano, entre plataformas, en GameCube, en Game Boy Advance... En el próximo número os contaremos todo sobre sus nuevos juegos, con especial atención a «Mario Kart».

## ... Y MÁS MAPAS POKÉMON

- Tercera entrega de los mapas de Rubí y Zafiro, con un nuevo maxipóster gratis.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

**Director:** Juan Carlos García Díaz  
**Directora de Arte:** Susana Lurguie  
**Redacción:**  
Javier Domínguez (Jefe de sección)  
**Maquetación:**  
Miguel Alonso (Jefe de maquetación),  
Augusto Varela  
**Secretarías de Redacción:**  
Ana Torremocha, M<sup>a</sup> Jesús Arcones  
**Colaboradores:** Oscar de Lera,  
Juan Carlos Herranz, Sergio Martín,  
Ángel Luis Guerrero, José Cobas,  
Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo  
Ordóñez, Héctor Domínguez



**Edita:** HOBBY PRESS, S.A.  
**Directora General:** Mamen Perera  
**Director de Publicaciones de Videojuego:**  
Amalio Gómez  
**Subdirector General Económico-Financiero:**  
José Aristondo  
**Directora de Diseño de Publicaciones  
de Videojuegos:** Paola Procell  
**Director de Producción:** Julio Iglesias  
**Jefa de Distribución y Suscripciones:**  
Virginia Cabezon  
**Coordinación de Producción:**  
Miguel Vigil  
**Departamento de Sistemas:**  
Javier del Val

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**  
**Director de Ventas:** José E. Colino  
**Directora de Publicidad:** Mónica Marino  
E-mail: monima@hobbypress.es  
**Coordinación de Publicidad:**  
Mónica Saldaña  
E-mail: monicas@axel.es  
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid  
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

**REDACCIÓN**  
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid  
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48  
nintendoaccion@hobbypress.es

**Suscripciones:** Telf. 906 301 830  
Fax: 902 151 798  
**Distribución:** España.  
C/General Perón, 27 - 7<sup>a</sup> planta  
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30  
**Transporte:** BOYACA. Tel. 91 747 88 00  
**Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100  
Alcobendas (Madrid)  
Depósito Legal: M-36689-1992  
© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo. Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas: copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer



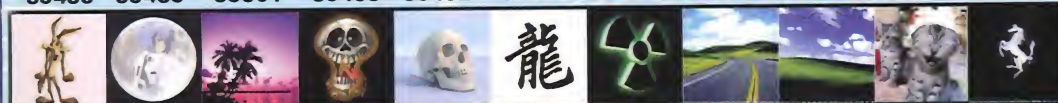
CINE/CHICAS/COMICS/ANIMALES



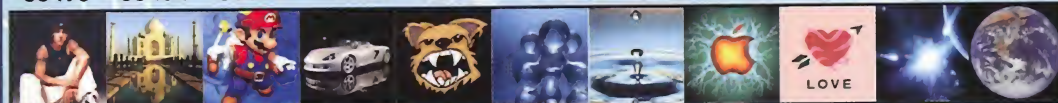
35440	35937	35484	35427	36170	35546	35489	35542	35028	36232	35498
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------



35438	35485	35501	35453	35492	35252	35499	35446	36213	36283	35426
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------




35479	35494	35518	35994	36155	36036	35955	35503	35460	36281	35477
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------




35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 36010

si no esta el tono  
que estas buscando  
envia **LT50** seguido  
de un espacio y una  
palabra que la  
identifique al **7494**


**CONSIGUELOS CON SOLO 1 MENSAJE EJ: LT50 62098 MOTOROLA**




50111




21083




27000




09013




30002




03091




01051




03040




01018



01034




01035




IRON MAIDEN


18315




01248




Victor  
20136




09022




02373




01027




04092




30047




04074




21083




27000




09121




30061




03383




18258




18260




18270




02009




17034




16108




06085




06368




03027




26000




02100




18043




02052




49104




18070




16188




20138




02015




02237




01164




27126




18341




17034




16218




03520




24004




02347




20206




09106




06360




20038




49630




02013




16188




20138




02015




02237




01164




27126




18341




17034




16218




03520




24004




02347




20206




09106




06360




20038




49630




02013




16188




20138




02015




02237




01164




27126




18341




17034




16218




03520




24004



02347



20206



09106

envia **JUEGOS33** seguido del código de tu juego al **7494**



Si dudas estamos en [jugosjava@hotmail.com](mailto:jugosjava@hotmail.com)

**TOP EXITOS POLILANICOS**

envía **TONOS50** un espacio y el código de tu tono al **7494**

Si no está el tono que estás buscando envía **TONOS50** seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el título...) al 749

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLY
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80025	THE SIMPSONS	THEME
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
90002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
83578	HASIENDO EL AMOR	DININI
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80096	PULP FICTION	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80065	FRIENDS	THEME
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
80014	JAMES BOND	FILM
80143	PINK PANTHER	THEME
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA VAN GOGH
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
90045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80024	THE MATRIX	FILM
83598	MARIPOSA TRACIONERA	MANA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
80093	EQUADOR	SASH
80174	THE X FILES	THEME
82440	DIME	BETH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83418	TRES VECES GUAPA	LOS CHURUMBELES ESPAÑA
83580	WEEKEND	SCOOTER
81686	SAMBAME	UPA DANCE
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80406	TAKE ON ME	A-HA
82436	DIGALE	DAVID BISBAL
83657	JO	PANJABI MC
82430	DEVIÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
80012	SKER BOI	AVRIL LAVIGNE
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83605	VIVA LA NOCHE	AIOHNA
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
80336	MAGGYVER	THEME
80108	BENNY HILL	THEME
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZIOS
80217	I CAN'T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
82341	CUANDO TU VAS	CHENOVA
80197	SANDSTORM	DARUD

## top de videojuegos



Si dudas estamos en [juegosjava@hotmail.com](mailto:juegosjava@hotmail.com)



namco®

Nintendo®

An illustration featuring Link from The Legend of Zelda in the foreground, holding his Master Sword and Hylian Shield. Behind him are several enemies from Soul Calibur II, including a large red dragon-like creature, a green goblin-like creature, and a blue and yellow armored figure. The background is a dark, misty landscape.

# Gana. O muere en el intento.

Con Link en exclusiva en la versión de Nintendo GameCube

## SOUL CALIBUR II™

The Legend of Zelda. ©1986-2003 Nintendo. The Character named "Link" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character. ©2003 by Namco Limited. All right reserved. Illustration. ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. SOUL CALIBUR™ is ©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED TM. © and the Nintendo GameCube Logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

16+  
www.pegi.info

NINTENDO  
GAMECUBE™